Conhecendo o Adobe

Photoshop CS6

Casa do Código

TÁRCIO ZEMEL

Sumário

Capítulo 1

Introdução: um pouquinho sobre o Photoshop

Photoshop ou, para os mais puristas, Adobe Photoshop, é o programa conhecido por 10 entre 10 pessoas que, direta ou indiretamente, têm alguma relação com criação/editoração de imagens (e usado por 9 entre 10 destas). Ele praticamente dispensa apresentações, mas, adaptando para português do Brasil o que consta na Wikipédia (http://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop) , é possível saber que:

Adobe Photoshop é um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo raster (possuindo ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vetoriais) desenvolvido pela Adobe Systems. É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais, assim como o programa de fato para edição profissional de imagens digitais e trabalhos de pré-impressão.

Não que a Wikipédia seja a melhor fonte para consultas ou tenha o status de fonte de informações fidedigna, mas, neste caso, consta na explicação o mais importante: **Photoshop é o programa líder para a produção e edição de imagens**. E não é por

acaso.

O "conhecimento vulgar" aponta que o Photoshop é ferramenta usada para "dar um trato" em modelos que precisam parecer mais atraentes em campanhas publicitárias ou revistas — já ouviu ou leu o termo "photoshopping" ou "photoshopar"? — e isso não deixa de ser verdade. Mas esta é somente uma das possibilidades para seu uso.

Figura 1.1: Sua Majestade, a Rainha

De maneira alguma o Photoshop está limitado e é capaz de realizar somente isso. Em sua extensa gama de possibilidades, ele é usado para criação e editoração de imagens, preparação para impressão e pré-impressão, desenhos, design para web, coloração digital, conversão de formatos de arquivo, tratamentos de arquivos em lote e, a partir da versão CS4, possui até ferramentas para trabalhar com 3D! Além disso ele apresenta constantes aprimoramentos entre versões e integração nativa com outros produtos Adobe e tudo isso através de uma interface relativamente intuitiva e não complicada.

Então — como você já devia saber até antes de adquirir este livro — o Photoshop está presente em 9 entre 10 computadores de profissionais de imagens, que o utilizam

para propósitos diversos, que vão desde pequenos retoques em imagens, a montagens profissionais mais complexas, passando por *web design*, até chegar em criação e edição de trabalho em 3D!

Independentemente de em qual categoria você se encontra, a partir de agora você vai aprender a dar os primeiros passos para conhecer o Photoshop ou aprimorar as técnicas que já possui, na certeza de que os conteúdos e exemplos mostrados aqui o ajudarão bastante a construir a base de conhecimentos necessários para capacitá-lo a começar a trabalhar com o editor de imagens mais conhecido e eficiente do mundo.

1.1 Versão de trabalho

Recentemente, a Adobe alterou seu modelo de negócio relativo a seus produtos mais consagrados, tal como o Photoshop, Illustrator, InDesign etc., passando estes a fazerem parte da *Creative Cloud* (que pode ser considerada a sucessora da *Creative Suite*).

Atualmente, ao invés de comprar um ou mais programas da Adobe, o que se faz é uma assinatura para ter direito de usar as ferramentas. No geral, as pessoas gostaram do novo modelo, já que os custos para se usar os softwares Adobe, de forma legal, foram reduzidos e os assinantes, como era de se esperar, têm direito às atualizações e novidades que são lançadas para os programas.

Todas as explicações e exemplos deste livro foram feitos no Photoshop CS6 (*Creative Suite 6*, a 13ª versão do Photoshop) que, em relação à sua versão anterior, possui muitas novidades, novos recursos e aprimoramentos. Se, por algum motivo, você só puder usar a versão CS5, será possível acompanhar a maioria das explicações e exemplos que aqui constam, embora haja alguns recursos exclusivos no PS CS6 ou alguma mudança de posicionamento de menu e painel, por exemplo.

1.2 Revisando...

Neste capítulo introdutório você aprendeu:

- Que o Photoshop é o programa número 1 em edição de imagens no mundo;
- Para quê, e como o Photoshop pode ser usado;
- Que a versão CS6 é uma das mais atuais do Photoshop e que o conhecimento contido nesse livro pode ser usado também em futuras versões do PS.

Com isso, você já está pronto para saber mais do Photoshop e conhecer seu ambiente de trabalho. Tema do próximo capítulo.

Capítulo 2

Conhecendo o ambiente de trabalho

Como você viu, o Photoshop é uma ferramenta multiuso, que serve para trabalhos com imagens digitais para diversos fins. Pensando nisso, é possível configurar o ambiente de trabalho do Photoshop para que ele fique de acordo com os mais diferentes fluxos de trabalho, permitindo organizar e reposicionar suas ferramentas a fim de conseguir níveis de produtividade excelentes.

Mas, antes de aprender como configurar o ambiente para que se adeque a suas necessidades de trabalho, é importante que você conheça o ambiente padrão para que já comece a se situar.

Esta é a tela que você verá por boas horas da sua vida a partir de agora:

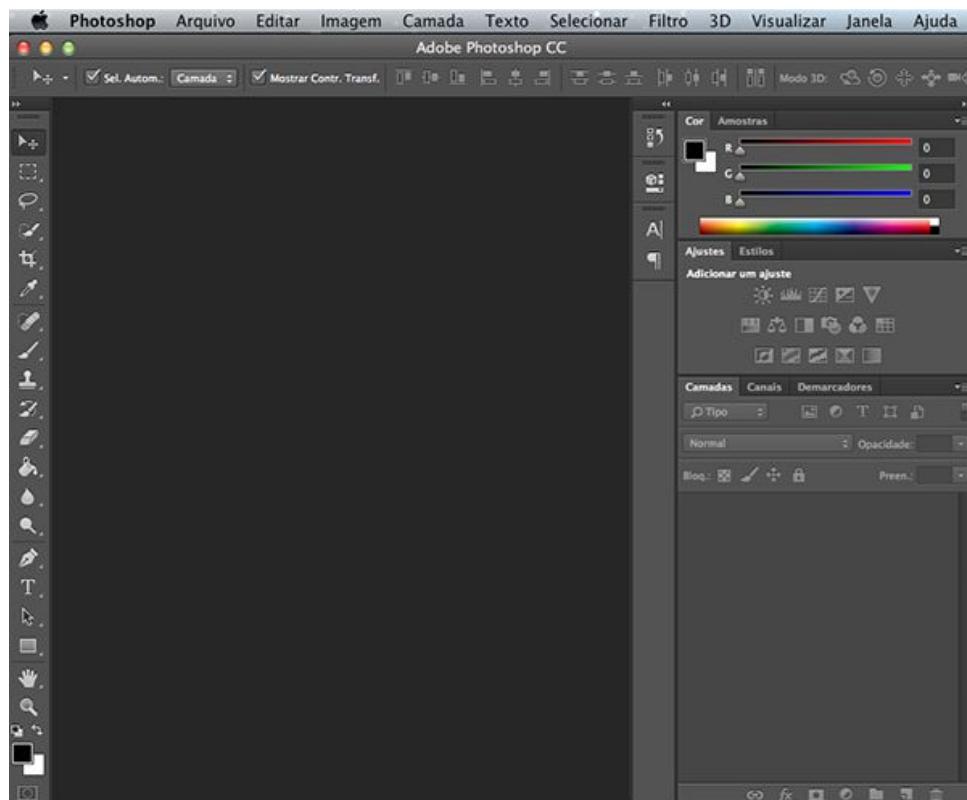



Figura 2.1: Abrindo o Photoshop pela primeira vez

Vale lembrar que a versão de todas as screenshots são referentes ao Photoshop CS6 (embora, neste caso, a configuração padrão em relação à versão anterior, CS5, não tenha mudado).

2.1 As áreas do ambiente de trabalho

É interessante ter uma visão desmembrada de cada uma das partes do ambiente de trabalho do Photoshop para que você entenda melhor o propósito de cada ferramenta. Didaticamente, é possível fazer a seguinte divisão:

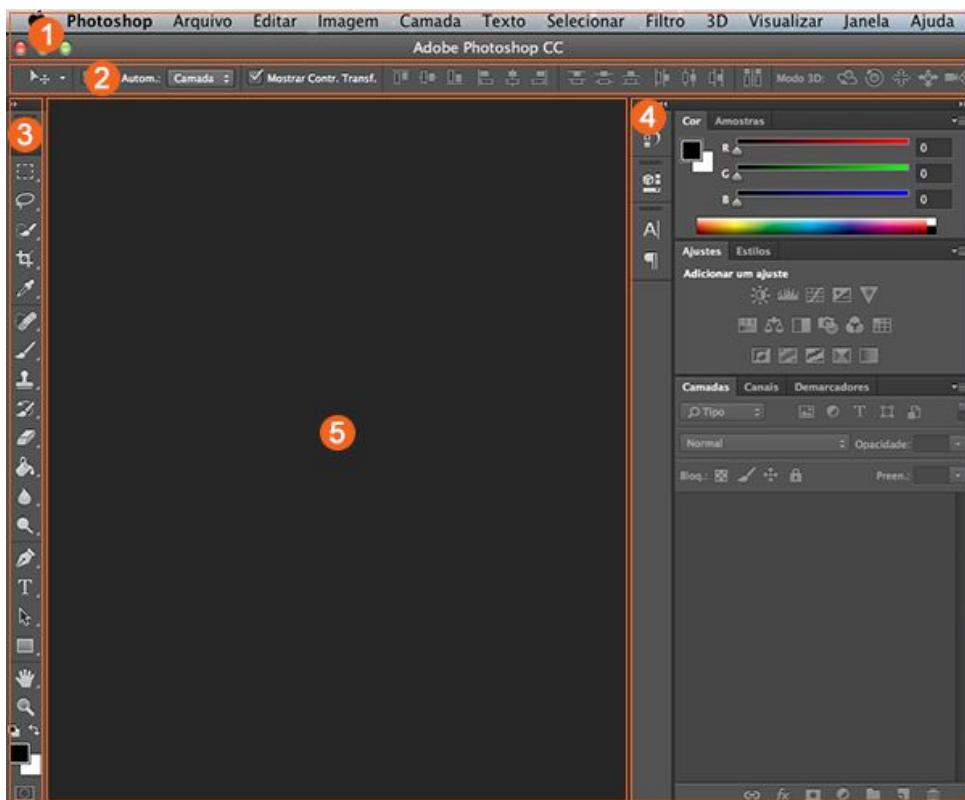



Figura 2.2: Áreas do ambiente de trabalho

1) Barra de aplicação;

2) Barra de opções (ou Painel de Controle);

3) Ferramentas;

4) Painéis;

5) Área de edição.

Vamos rapidamente explorar cada uma dessas áreas.

1. Barra de aplicação

É aqui onde se encontram os menus do Photoshop, bem semelhante ao que se pode encontrar em qualquer outro programa. Entretanto, aqui você vai encontrar muito mais opções do que a maioria dos outros softwares, devido ao grande número de possibilidades e recursos que o PS oferece.

Nesses menus você consegue ter acesso aos recursos que o Photoshop oferece para edição do documento que está sendo trabalhado, opções de cores, efeitos, filtros e muito mais, em opções divididas e organizadas pelo contexto da ação que se quer executar.

Por exemplo, se for preciso duplicar uma imagem que está sendo editada, você pode ir ao menu `Imagem > Duplicar`, para criar uma nova camada, você vai em `Camada > Nova > Camada`, para aplicar um filtro de desfoque na imagem, `Filtro > Desfoque > Desfoque de Movimento`.

Não se preocupe com as funcionalidades em si. Estes foram exemplos para demonstrar que elas estão bem organizadas através dos menus da **barra de aplicação**.

2. Barra de opções

A **barra de opções** está intimamente ligada às ferramentas disponíveis. É nesta barra que são mostradas opções relativas à ferramenta ativa no momento. Assim você pode utilizá-la de maneira mais refinada e fazer ajustes para conseguir resultados mais precisos e profissionais.

Por exemplo, se estiver com a **Ferramenta Pincel** ativa, a barra de opções mostra somente o que for relacionado a esta ferramenta, como o **Modo** do pincel, sua **Opacidade**, **Fluxo** e mais.

Figura 2.3: Barra de opções da ferramenta pincel

Já se estiver com a **Ferramenta Laço** ativa, as opções mudam totalmente, contemplando somente as que são referentes a ela.

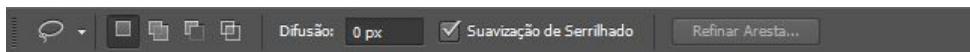



Figura 2.4: Barra de opções da ferramenta laço

Mais uma vez, não se preocupe com as ferramentas, em si, por enquanto. Note somente que a barra de opções contém o que é necessário para um uso mais refinado da ferramenta que está usando no momento.

3. Ferramentas

Sem sombra de dúvidas, as **ferramentas** no Photoshop são um dos recursos mais importantes e que contribuem para que ele seja o programa de editoração de imagens número 1. Nas ferramentas, é possível encontrar recursos para criação e edição de imagens, elementos diversos para criação de formas, caminhos (*paths*) e textos, ferramentas para seleções simples e avançadas, correção e restauração de imagens e muito mais.

Ferramentas relacionadas estão agrupadas para otimizar o espaço de trabalho. Um pequeno triângulo que aparece na parte inferior direita de algumas ferramentas indica que outras ferramentas correlatas estão disponíveis. Para acessá-las, você deve clicar e manter o botão pressionado por um breve momento.

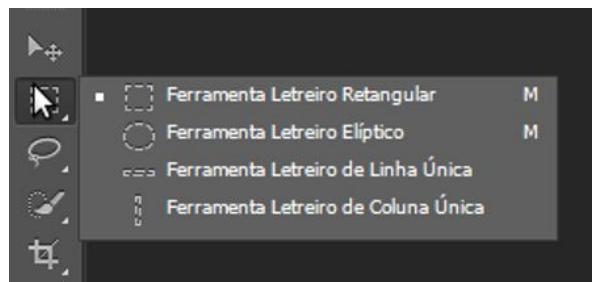



Figura 2.5: Ferramentas relacionadas à seleção

4. Painéis

Também nos **Painéis** reside um grande poder de edição, ajuste e aprimoramento, sendo estes responsáveis por grande parte do que se pode fazer com o Photoshop. Painéis servem para monitorar e modificar o trabalho, tornando-o muito mais fácil

e provendo possibilidades das mais diversas.

Por exemplo, o **Painel Camadas** é tão importante a qualquer trabalho com Photoshop que é impossível pensar no seu uso sem lembrar dos vários recursos possíveis através dele, já que este provê maneiras únicas de organização do trabalho que facilitam na hora de criar e editar imagens e dão mais segurança e confiança ao mexer na ferramenta.

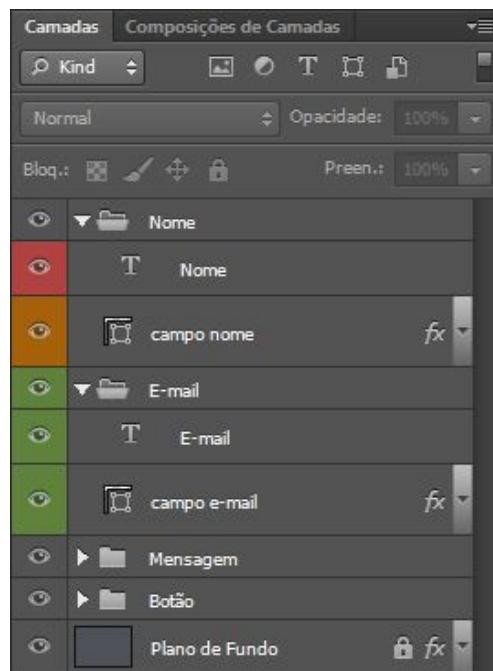



Figura 2.6: Exemplo do Painel Camadas em uso

5. Área de edição

Você seleciona suas Ferramentas, altera suas opções na Barra de Opções e complementa com o uso dos Painéis, mas é na **área de edição** que você, efetivamente, cria e edita suas imagens, fazendo a mágica acontecer!

É justamente na área de edição que as imagens aparecem e é possível interagir com elas, com a visualização dos resultados do trabalho em tempo real.

Figura 2.7: Área de edição em uso

2.2 Entenda o Seletor de Cores

Certamente uma das caixas de diálogo com que você mais vai trabalhar é o **Seletor de Cores**. Por isso, é preciso que você conheça todos seus detalhes, benefícios e o que é possível fazer com ele.

Para começar, perceba que, na parte inferior da barra lateral onde se situam as ferramentas principais do Photoshop, existem alguns controles relacionados a cores.

Figura 2.8: Quadradinhos de cores, em Ferramentas

Há 2 quadradinhos com cores (por padrão, o primeiro com a cor preto e, o segundo, com a cor branco). Isso quer dizer que, no Photoshop, é possível trabalhar com 2 cores principais simultaneamente: **Cor do Primeiro Plano** (*foreground*) e **Cor do Plano de Fundo** (*background*).

As cores de background e foreground presentes influenciam em muitas coisas durante o trabalho. Por exemplo, ao criar um novo documento, você já pode escolher que a camada principal já venha com a cor de fundo associada, ou ao trabalhar com **Formas Personalizadas**, que veremos a fundo no capítulo 9 — estas já assumem a Cor do Primeiro Plano. Quando você clica em um dos 2 quadradinhos, a caixa de diálogo **Seletor de Cores** aparece para se escolher a cor desejada.

O ícone que fica na parte superior esquerda (2 quadrados minúsculos) serve para restaurar as cores padrão (preto e branco) e, à direita, o ícone com 2 setas de alternância, serve para trocar a cor do primeiro plano com a do segundo (o que também pode ser feito usando a tecla `X`).

Figura 2.9: Restaurar cores e alternar entre cores

Veja uma análise de cada uma das partes desta caixa de diálogo para entender o que é possível fazer.

Figura 2.10: 'Divisões' do Seletor de Cores

Na verdade, a caixa de diálogo é única e integral, mas, para fins didáticos, pode ser subdividida nestas 8 partes:

1) Seletor visual de cores;

2) Pré-visualização novo/atual;

3) Informações e alternância de sistema de cores;

4) Somente cores da web;

5) Informação hexadecimal;

6) Controles básicos;

7) Adicionar a amostras;

8) Bibliotecas de cores.

1. Seletor Visual de Cores

O **Seletor Visual de Cores** não ocupa a maior parte da caixa de diálogo em vão. Aqui é a maneira principal de selecionar cores através da caixa de diálogo `Seletor de Cores`.

Na área maior, é possível movimentar livremente a "bolinha" para selecionar qual cor se deseja. O *slider* à direita serve para passar pelas matizes de cores possíveis.

Na prática, o que acontece é que a tonalidade é escolhida através do slider e o refinamento da cor é feito movimentando a bolinha pela área maior.

Figura 2.11: Exemplo de seleção de cor

2. Pré-visualização novo/atual

Ainda no exemplo da imagem acima, perceba que a área `Pré-visualização novo/atual` agora tem duas cores: a cor que está selecionada naquele momento em que você mexe com a bolinha, chamada de "novo" e a cor que já havia sido escolhida anteriormente, chamada de "atual".

Essa diferenciação de cores é interessante para que você tenha a noção da mudança que está fazendo e, em casos não tão óbvios de alteração quanto preto/azul,

serve para comparar tons de cores mais próximos para uma tomada de decisão.

3. Informações e alternância de sistema de cores

Ainda com o exemplo da seleção daquele azul, veja que há informações numéricas relacionadas a vários sistemas de cores, quais sejam: **HSB**, **RGB**, **Lab** e **CMYK**. Dessa forma, você sabe que os valores RGB deste azul são **74**, **136**, **189**.

Note que, no valor/proporção de cada sistema de cores, há um *option button* em cada uma das letras das siglas, o que indica que é possível que sejam selecionados. Ao selecionar algum destes, isso muda completamente a relação de como as cores são apresentadas no `Seletor Visual de Cores` — seguindo a lógica de apresentação do sistema de cores, em si, que pode parecer confusa no início, mas está matematicamente adequada, não se preocupe.

O padrão para esta caixa de diálogo é que o **H** (*Hue* ou Matiz), do sistema HSB, esteja marcado, mas veja como o Seletor Visual de Cores se altera ao marcar **S** e **B**:

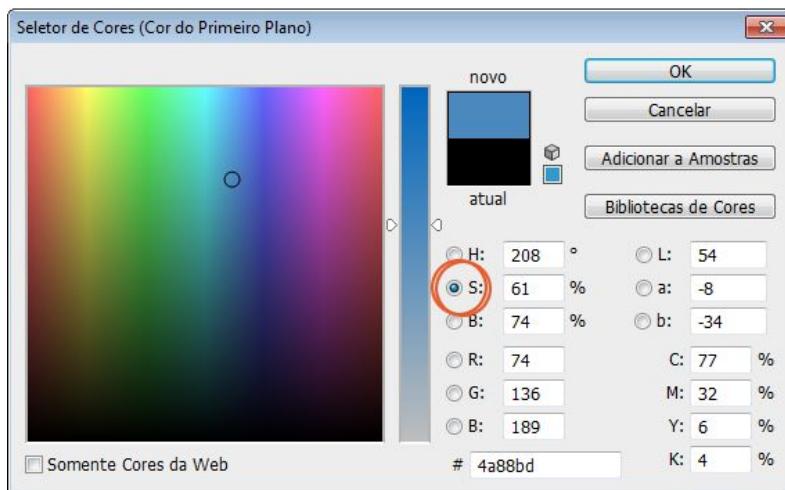



Figura 2.12: 'S' (Saturação ou *Saturation*)

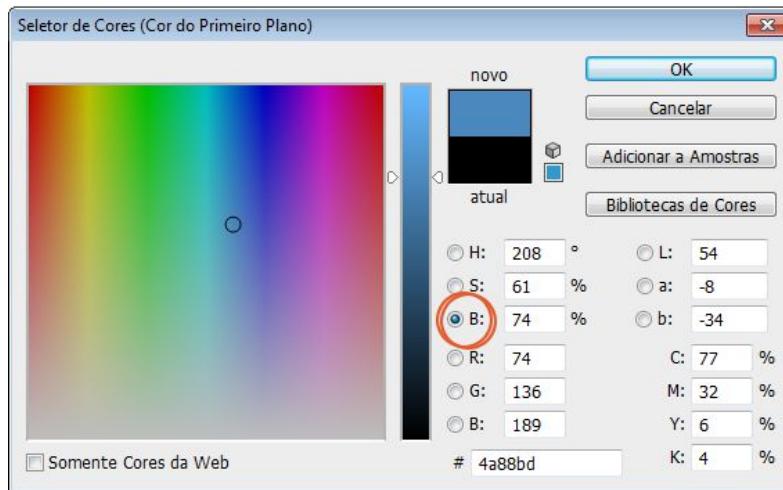



Figura 2.13: 'B' (Brilho ou *Brightness*)

Note que a cor selecionada é a mesma (e as indicações numéricas nas Informações e Alternância de Sistema de Cores), só o que se altera é a referência usada para a seleção, o que muda de maneira absoluta o seletor visual de cores.

E isso traz inúmeros benefícios. Por exemplo, se você quiser selecionar uma tonalidade mais clara deste azul, através de **B**, mostrado anteriormente, é muito mais fácil que, por exemplo, no **S** (já que o slider mostra os tons claros e escuros somente do azul, ao invés de todas as outras cores), bastando para a tarefa, arrastar um pouco para cima o slider até encontrar a tonalidade desejada.

4. Somente Cores da Web

Ao marcar a caixa `Somente Cores da Web`, você limita o número de cores para as 216 cores seguras para web. Isso já foi muito mais útil no passado, quando as especificações técnicas e capacidades dos dispositivos tinham restrições na exibição de cores.

Atualmente, a não ser que o projeto possua alguma instrução específica de compatibilidade, trabalhar com esta caixa desmarcada não apresenta maiores riscos.

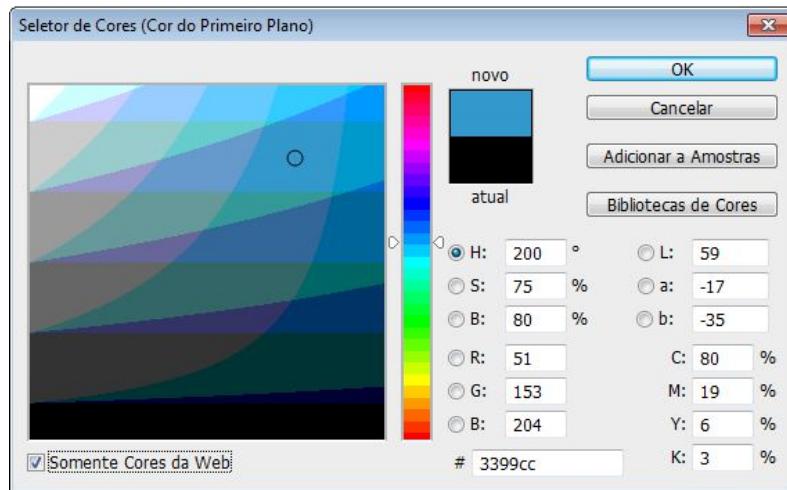



Figura 2.14: Trabalhando com cores seguras para web

5. Informação hexadecimal

Seja qual for o sistema de cores com que você estiver trabalhando ou a maneira como se seleciona uma cor, seja pelo `seletor visual de cores` ou alterando valores numéricos em um dos sistemas de cores, a **Informação hexadecimal** daquela cor sempre vai aparecer. O hexadecimal é sempre precedido do `#`.

Além do mais, também é possível alterar diretamente o valor hexadecimal para se obter uma cor específica. Essa é uma opção útil quando você já conhece o código da cor, por exemplo, quando quer reproduzir a cor utilizada em algum site da internet, onde você tem o hexadecimal.

6. Controles Básicos

Nos controles básicos, é possível confirmar ou cancelar as mudanças feitas através dos botões `OK` ou `Cancelar`, respectivamente.

7. Adicionar a Amostras

O botão `Adicionar a Amostras` serve para adicionar a cor atualmente selecionada ao `Painel Amostras` (menu `Janela > Amostras`). Isso é muito útil para a adição de novas cores e/ou a criação de paletas de amostras personalizadas — a Adobe tem um site que pode ser considerado uma rede social de pessoas que

gostam de cores, o **Kuler** — https://kuler.adobe.com.

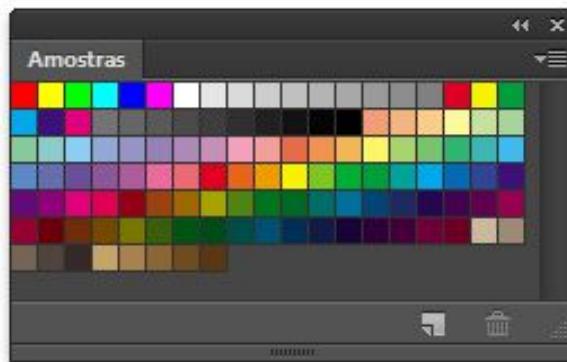



Figura 2.15: Painel Amostras

Ao clicar no botão, uma caixa se abre com a cor então selecionada e um campo para que você, opcionalmente, escolha um nome para a cor.

Figura 2.16: Nomeando uma cor

Ao clicar em `OK`, sua nova cor já se encontra no `Painel Amostras`.

8. Bibliotecas de Cores

Também é possível escolher uma cor através de paletas de cores de empresas consagradas, como PANTONE, FOCOLTONE, TOYO e outras. Caso você precise em um projeto trabalhar com as cores predefinidas por estas empresas, o melhor lugar para garantir uma seleção precisa é nas `Bibliotecas de Cores`.

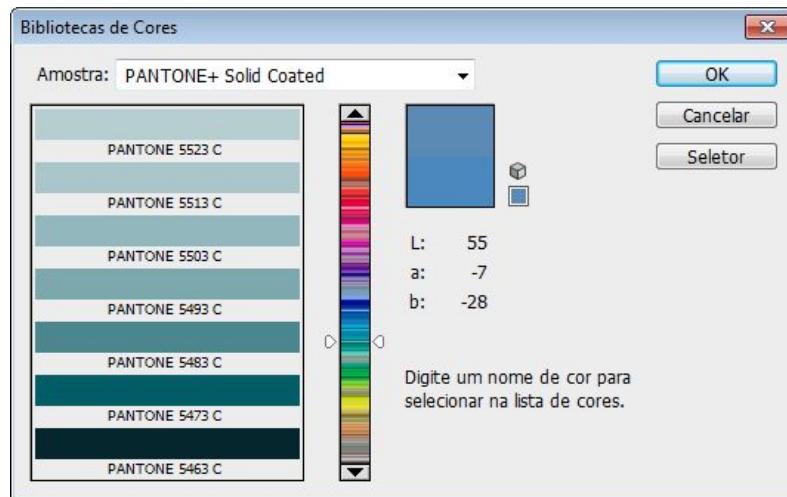



Figura 2.17: Bibliotecas de Cores

Para voltar ao `Seletor de Cores`, basta clicar no botão `Seletor`.

2.3 Réguas

Existe a possibilidade de usar **réguas** na **Área de Edição**, tanto no sentido horizontal, quanto no vertical. Para fazer com que as réguas apareçam, vá ao menu `Visualizar > Réguas` ou use o atalho de teclas `Ctrl+R` ou `Cmd+R`, para Windows e Mac, respectivamente.

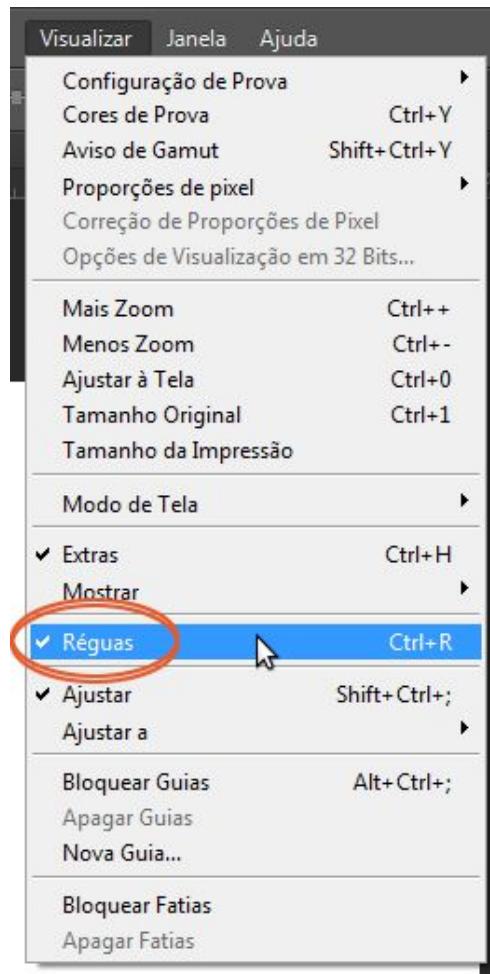



Figura 2.18: Habilitando Réguas

Depois de aparecerem, se você der um duplo clique em qualquer ponto da régua, verá a janela `Preferências`, já posicionada em `Unidades e Réguas`.

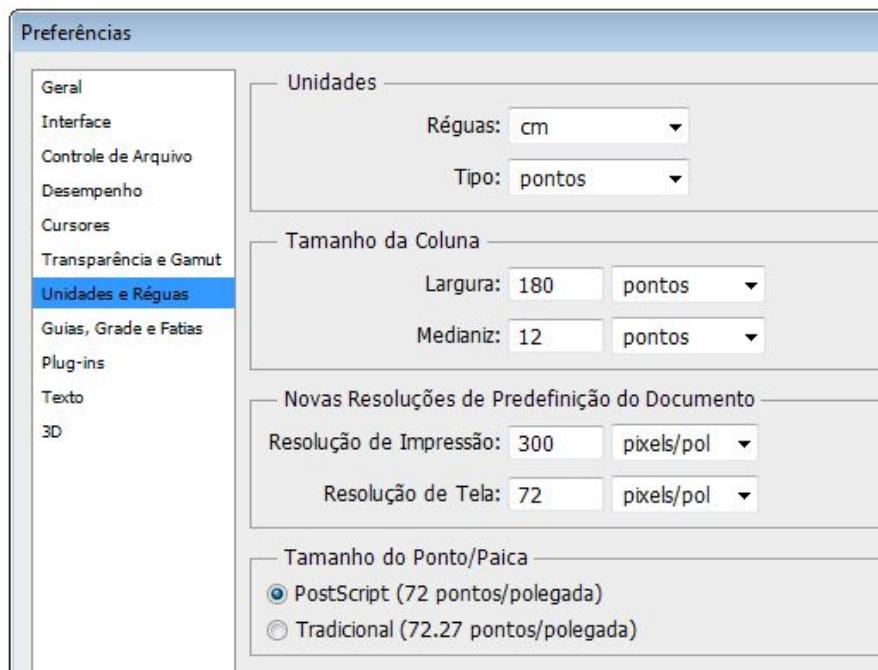



Figura 2.19: 'Unidades e Réguas'

Em `Unidades`, é possível escolher em qual medida as réguas serão pautadas.

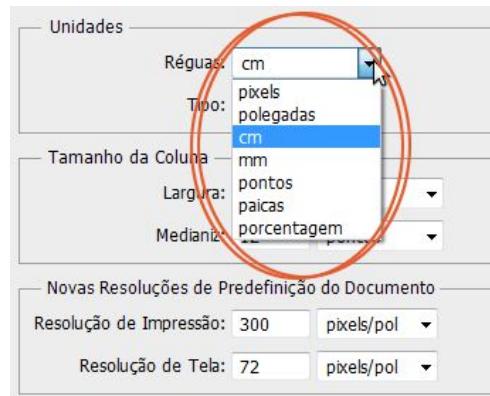



Figura 2.20: Tipos de unidades disponíveis para Réguas

Isso é muito importante, dependendo do trabalho que está fazendo. Por exemplo, se estiver usando o Photoshop para trabalhos web, é interessante que suas réguas marquem medidas em *pixels*.

Guia

A partir das réguas, também é possível se valer de um recurso muito útil no Photoshop: **guias**. Com elas, é possível marcar determinados pontos da Área de Edição para auxiliar, de diversas maneiras, o andamento e desenvolvimento das composições.

Objetos e ferramentas arrastados, quando se aproximam de guias, são atraídos e se encaixam nela. Isso torna muito simples criar uma composição de elementos perfeitamente alinhados e na exata posição em que devem estar.

Para posicionar uma guia, clique em algum ponto da régua e, simplesmente, arraste para o ponto da Área de Edição para o qual deseja colocar a guia.

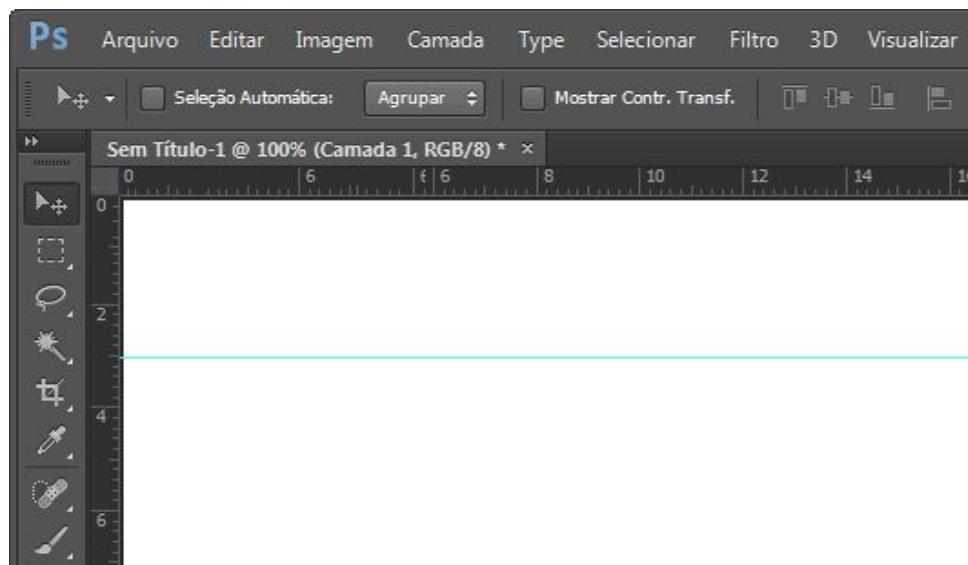



Figura 2.21: Guia posicionada na área de edição. Clique e arraste a partir da régua vertical ou horizontal para criar guias.

Se quiser uma linha no sentido vertical, basta fazer o processo com a régua nesse sentido.

Para alterar a aparência das guias, basta dar um duplo clique em alguma parte de uma régua e, quando aparecer a caixa de diálogo `Preferências`, selecionar no menu lateral `Guias, Grade e Fatias`, no qual é possível selecionar **Cor** e **Estilo** das guias.

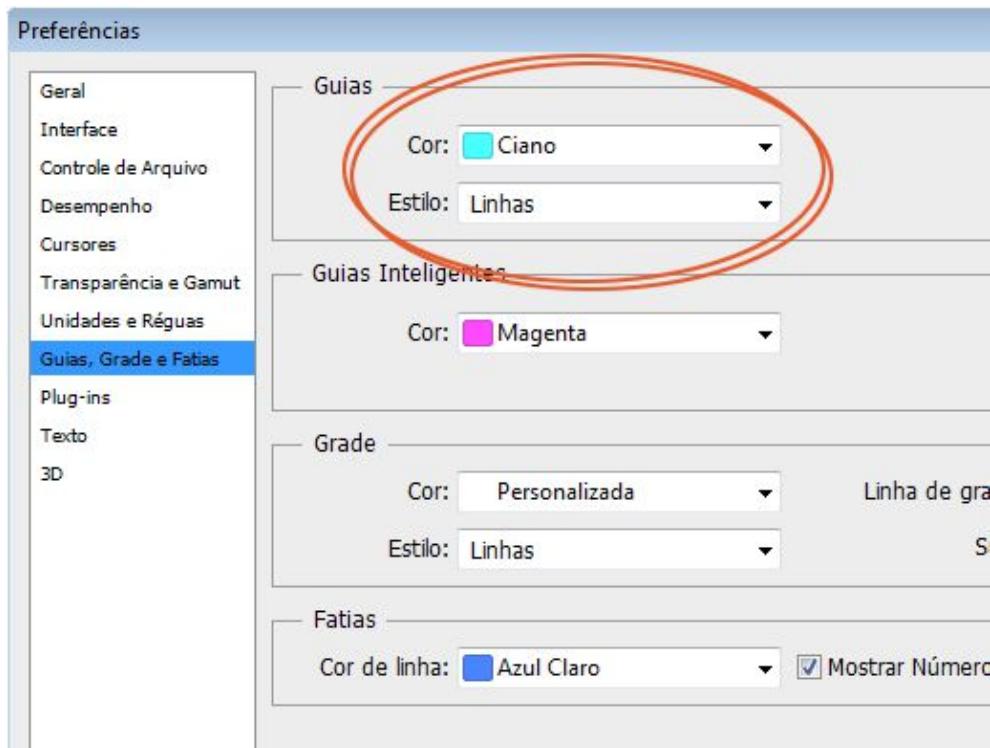



Figura 2.22: É possível alterar Cor e Estilo das Guias

Por exemplo, veja como ficam as guias com a **Cor Vermelho Claro** e **Estilo Linhas Tracejadas**:

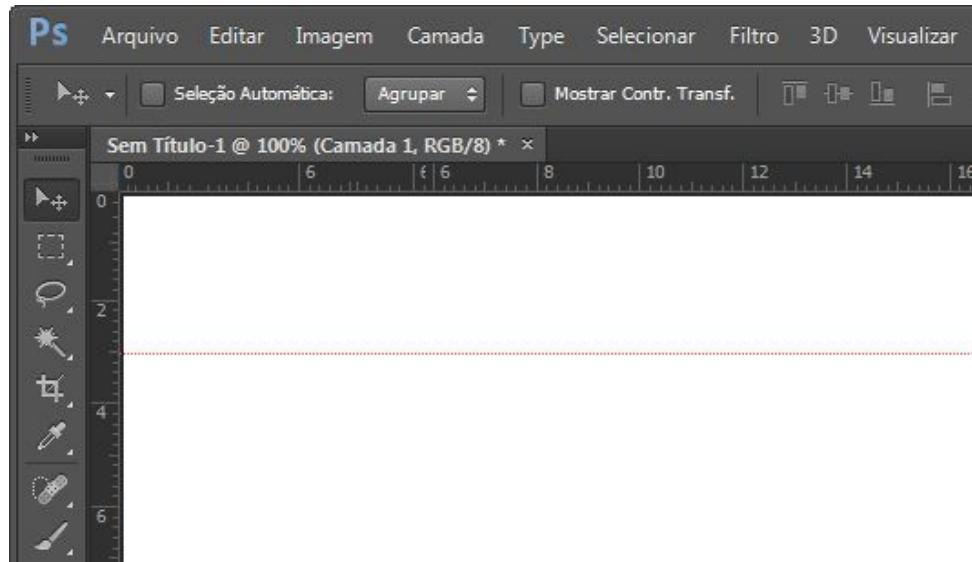



Figura 2.23: Guia com Cor 'Vermelho Claro' e Estilo 'Linhas Tracejadas'

Para excluir uma guia, basta clicar nela com a **Ferramenta Mover** (V) selecionada e a arrastar de volta para alguma parte da régua.

Com o tempo, você verá que o uso de guias faz parte do dia a dia do trabalho e é um recurso indispensável em muitas composições com o Photoshop.

2.4 Revisando...

Neste capítulo, você teve a oportunidade de:

- Conhecer o ambiente de trabalho do Photoshop;
- Ver que o ambiente de trabalho pode, didaticamente, ser dividido em "áreas";
- Saber que existem muitas maneiras de selecionar cores no Photoshop;
- Ser apresentado a réguas e guias.

E, agora que você já conhece um pouco mais do Photoshop, é chegada a hora de passar para o próximo capítulo para saber mais a respeito de **Painéis e Áreas de trabalho**.

Capítulo 3

Painéis e áreas de trabalho

Uma das grandes características do Photoshop é permitir a customização da localização de seus painéis. Com isso, você pode ter "o seu ambiente" no Photoshop e garantir que o espaço para se trabalhar esteja otimizado a seus próprios gostos e fluxo de produção.

3.1 Painéis

Para exibir qualquer painel, basta ir até o menu `Janela` e selecionar o painel que quer mostrar. Mas isso é somente o primeiro passo. É possível uma série de interações com painéis e, consequentemente, com a maneira como uma Área de Trabalho no Photoshop é criada e organizada.

Organização de painéis

Além de ser possível escolher quais painéis são exibidos durante uma sessão de trabalho, o Photoshop também permite que você escolha a disposição deles para

facilitar a organização de um ambiente produtivo.

É fácil perceber que alguns painéis, quando ativados através do menu `Janela`, fazem aparecer outros que possuem funcionalidade correlata ou complementar. Por exemplo, ao fazer aparecer o painel **Informações**, aparece junto o **Propriedades**. Essa é uma sugestão do Photoshop para indicar um possível uso conjunto.

Entretanto, você não é obrigado a deixar estes painéis ali e, para fechar qualquer um deles, basta clicar em seu ícone de opções e selecionar `Fechar`.

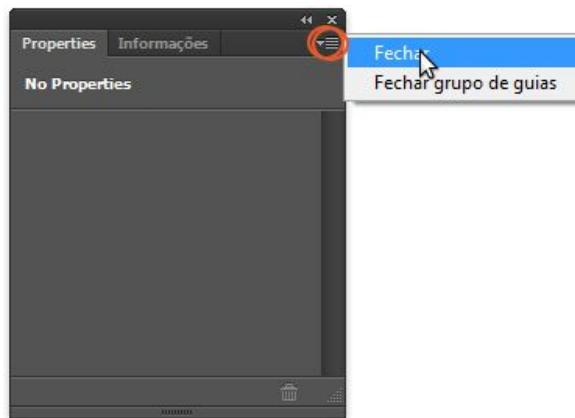



Figura 3.1: Fechar um painel

Quando se está trabalhando com grupos de painéis, o que veremos a seguir, também é possível fechar um grupo inteiro simplesmente clicando no `x` que aparece na parte superior direita do respectivo grupo.

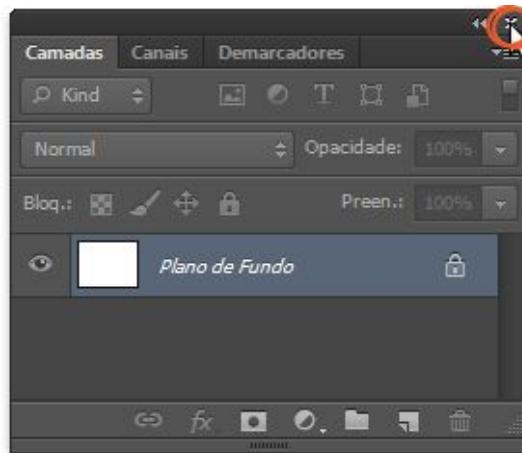



Figura 3.2: Fechando um grupo de painéis

Você também pode montar seu próprio set de painéis, escolhendo quais aparecem em um **grupos de Painéis** e, inclusive, definindo sua ordem.

Para fazer isso, basta arrastar o painel desejado para o grupo em que o quer adicionar. Quando começar a arrastar, nada de especial acontece, mas quando o posiciona no ponto em que ele pode se "encaixar" a um grupo, você o verá ficar semitransparente, o que indica que ele pode ser solto na devida área.

Neste ponto, você verá que a área em que ele irá se afixar ficará destacada. Para finalizar, basta soltá-lo.

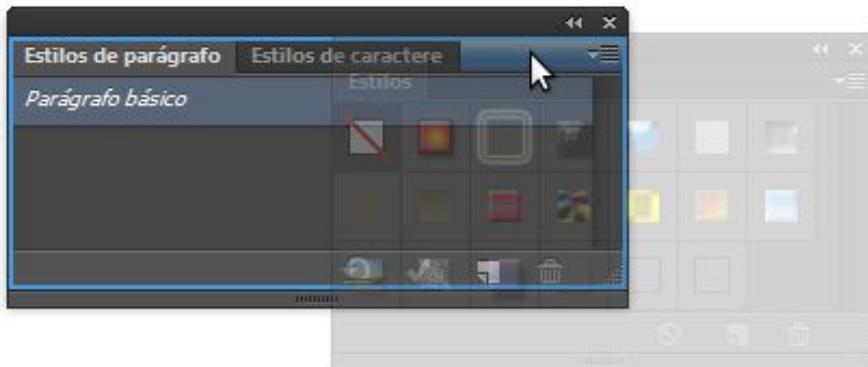



Figura 3.3: Reorganizando painéis

No exemplo, o painel **Estilos** foi arrastado para o grupo que contém **Estilos de parágrafo** e **Estilos de caractere**. No final do processo, você terá um novo grupo, agora formado por estes 3 painéis.

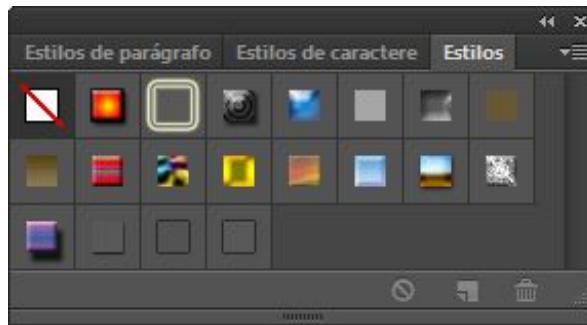



Figura 3.4: Resultado de uma reorganização de painéis

Para destacar um painel de um grupo, basta clicar em seu nome, arrastar o mouse para qualquer área e soltar.

Figura 3.5: Destacando um Painel

Existe uma outra maneira de agrupar painéis que não necessariamente os deixa em um mesmo grupo. Neste outro jeito, você consegue que grupos de painéis fiquem um em cima do outro e possam ser movimentados em conjunto.

Veja o exemplo do mesmo painel **Estilos**, dessa vez sendo colocado acima do grupo com **Estilos de parágrafo** e **Estilos de caractere**. Você também pode querer colocá-lo abaixo, fica a seu critério.

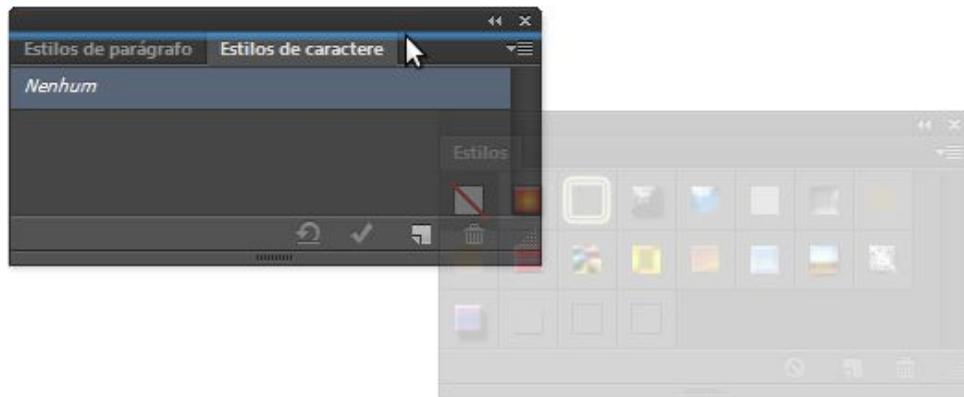



Figura 3.6: Outra maneira de reorganizar painéis

Perceba que o destaque feito é diferente de quando se vai adicionar um painel a um mesmo grupo: uma linha de destaque aparece, indicando a posição do novo grupo para quando você soltar o clique. Veja como fica:

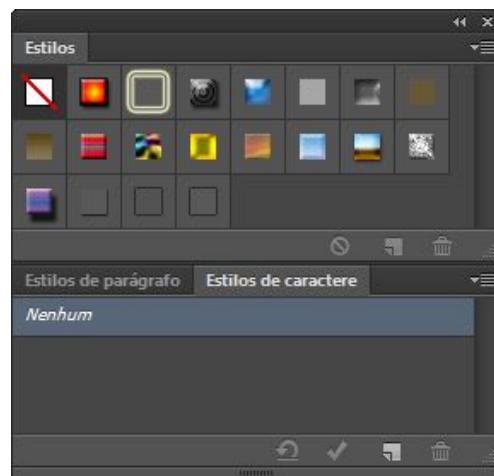



Figura 3.7: Exemplo de painéis sobrepostos

Com isso, você pode montar seu próprio *set* de grupos de painéis personalizados! Veja um exemplo:

Figura 3.8: Exemplo de grupos de painéis sobrepostos

Você também pode arrastar grupos de painéis inteiros para reposicioná-los em cima ou embaixo de outros grupos e redimensioná-los para que ocupem o espaço que você julga necessário.

A qualquer momento, você pode contrair um ou mais grupos de painéis para que ocupem menos espaço em tela. Para isso, basta clicar no ícone com duas setinhas que fica ao lado do botão de fechar grupo.

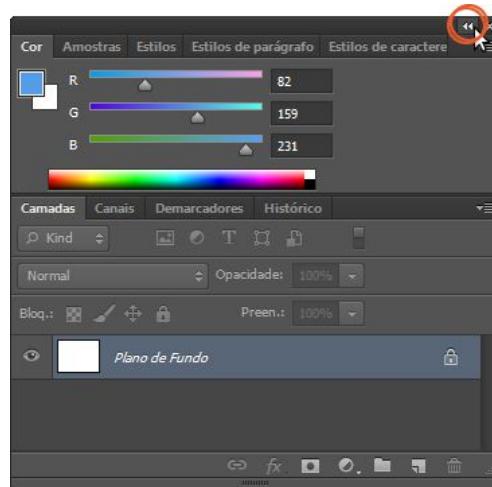



Figura 3.9: Clicando no botão `Contrair`

Depois de clicar, agora este grande set de grupos de painéis ocupará bem menos espaço em tela e, caso seja preciso ainda mais, você pode redimensioná-lo para que exiba somente ícones de cada painel, o que é uma fantástica economia de espaço!

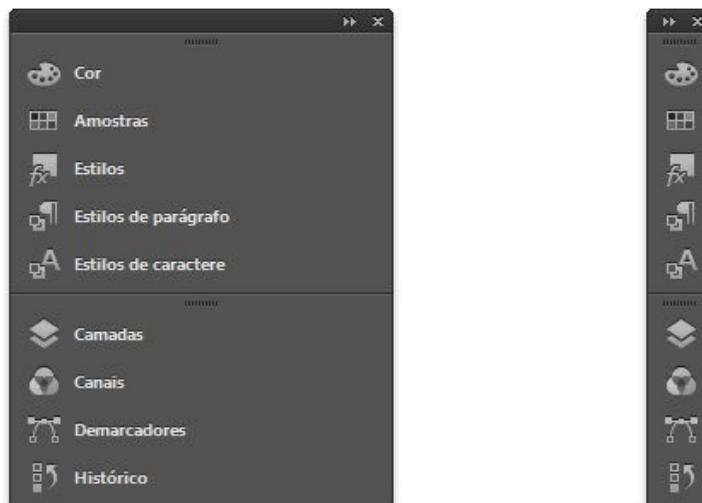



Figura 3.10: À esquerda, grupo contraído; à direita, grupo contraído redimensionado

Quando você escolhe esta modalidade de exibição, somente um painel é exibido por vez. Para fazê-lo aparecer, basta clicar em seu respectivo ícone ou nome.

Figura 3.11: Somente um painel sendo exibido por vez quando o grupo está contraído

Se necessário, você também pode redimensionar o painel que está sendo exibido no momento para ver mais opções. Para isso, clique e arraste a *handle bar*, ou seja, os tracinhos mais escuros em baixo do conteúdo do painel, até o tamanho desejado.

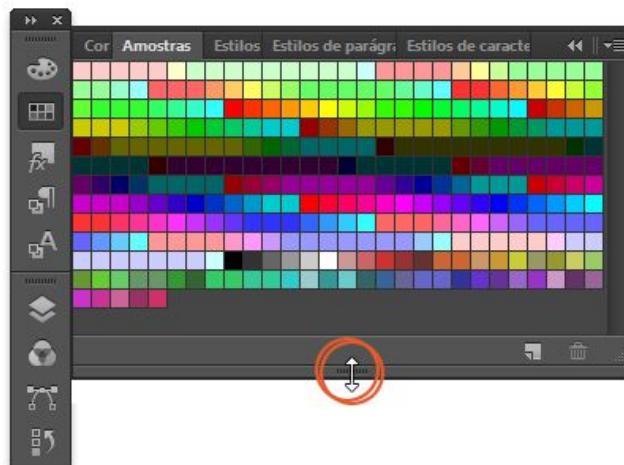



Figura 3.12: Redimensionando painel

Para expandi-los e fazê-los ficar com sua aparência original, basta clicar novamente no ícone de duas setinhas ao lado do ícone "x".

Em todos os exemplos de painéis e grupos de painéis mostrados até então, eles ficavam flutuando pela Área de Trabalho do Photoshop, podendo ser arrastados livremente para o canto da tela que fosse necessário.

Mas também é possível fazer um **acoplamento vertical** de painéis e grupos de painéis para que fiquem dispostos de uma maneira diferente. Com isso eles ficam fixos naquela posição e acessíveis em um só lugar.

Figura 3.13: Painéis flutuantes e painéis acoplados

O Photoshop possui tal flexibilidade a ponto de deixar escolher quais painéis ou grupos de painéis serão flutuantes e quais serão acoplados, a fim de permitir um ótimo nível de personalização do ambiente de trabalho.

Fazer isso é como agrupar painéis, só que, ao invés de arrastar para um set de grupos, você arrasta para a demarcação vertical que ali consta.

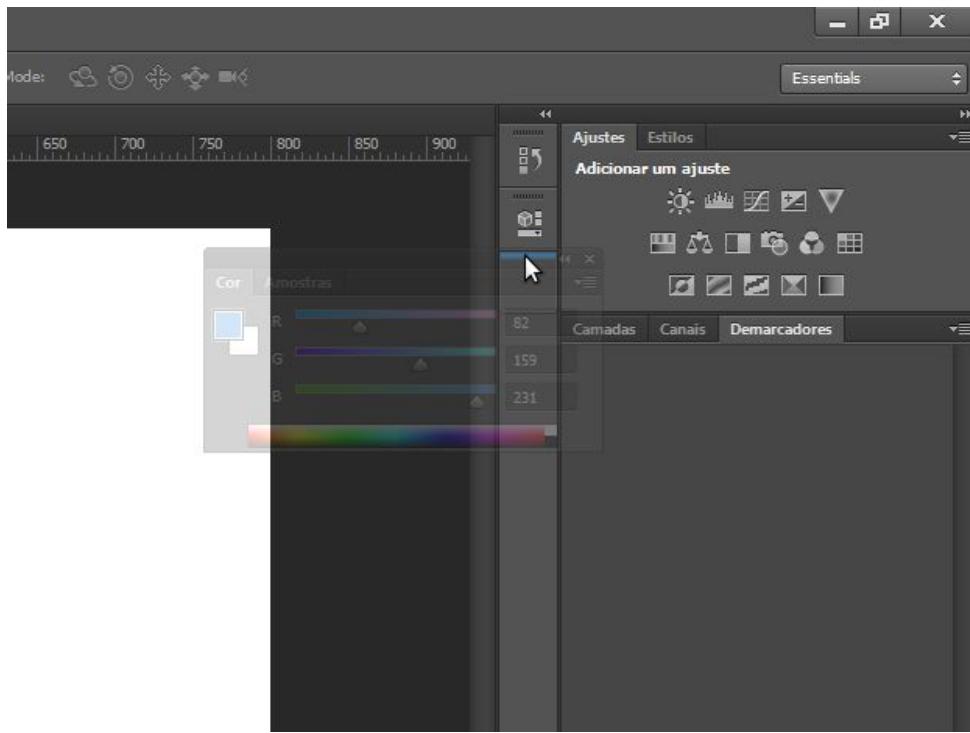



Figura 3.14: O aparecimento de uma linha azul destacada indica que o acoplamento dará certo

Por exemplo, é possível usar todos os grupos de painéis necessários acoplados à direita e redimensioná-los para a exibição de somente ícones, o que poupa um espaço de tela significativo e ainda garante que os painéis estarão acessíveis em um só lugar.

Se julgar que a exibição somente em ícones pode confundir qual painel é qual, redimensione um pouco para que os nomes também apareçam.

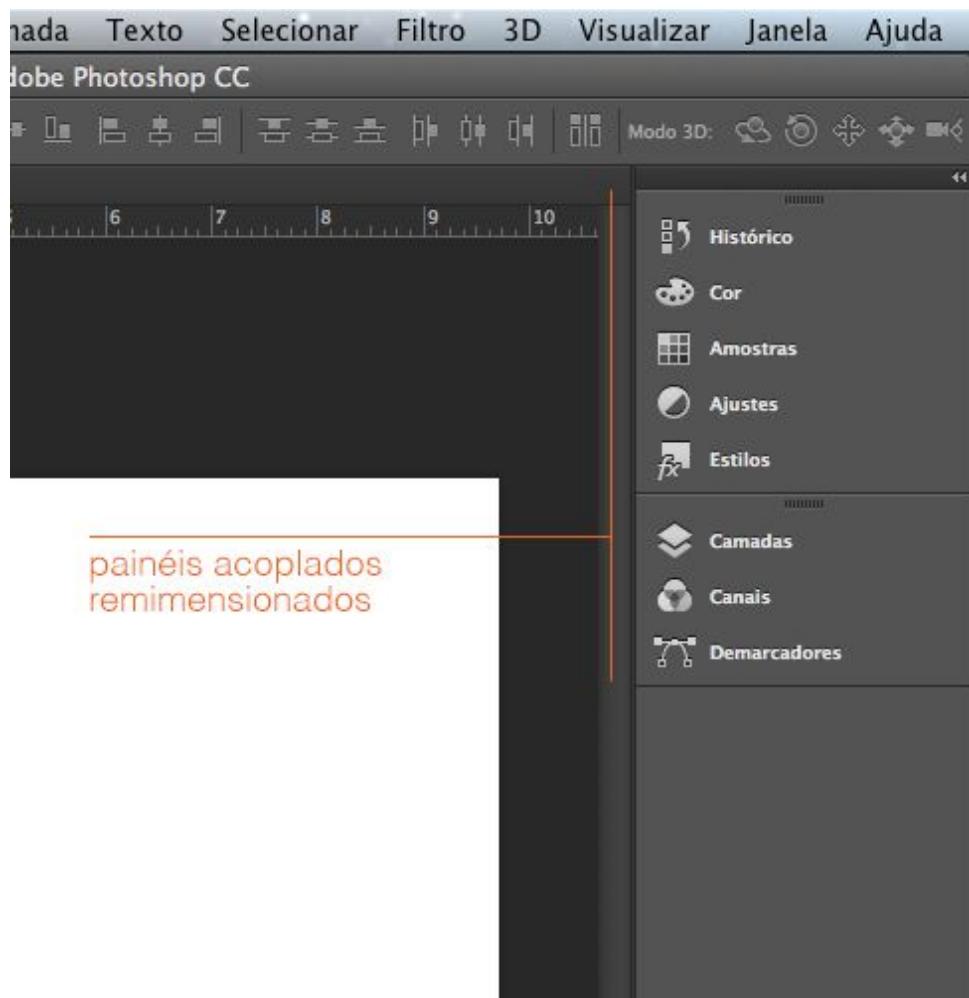



Figura 3.15: Painéis acoplados redimensionados

3.2 Áreas de Trabalho

Configurar uma Área de Trabalho que seja boa para o seu próprio fluxo de trabalho demanda algum tempo e esta etapa para um bom uso do Photoshop é tão importante que, na verdade, não é um tempo "gasto", mas sim, "investido"!

Como salvar uma Área de Trabalho

Imagine que você levou vários minutos para encontrar a configuração ideal para sua Área de Trabalho no Photoshop, o que é bastante comum, e, por algum descuido ou necessidade, é preciso remover ou acrescentar painéis ou reposicioná-los. Não fosse a possibilidade de **salvar sua Área de Trabalho**, você teria um retrabalho inevitável.

Logo, depois que você chegou a uma configuração que considera ideal, é possível salvar sua Área de Trabalho acessando no menu `Janela > Área de Trabalho > Nova Área de Trabalho`, o que faz surgir uma caixa de diálogo com algumas opções.

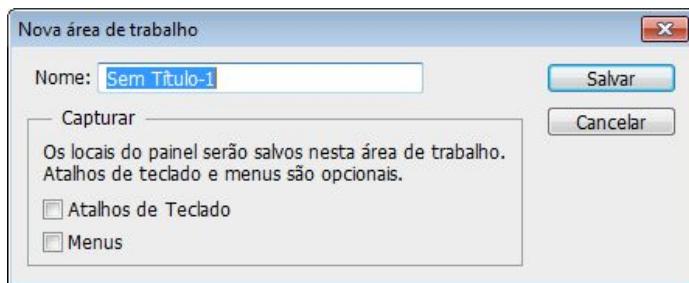



Figura 3.16: Caixa de Diálogo 'Nova Área de Trabalho'

Você terá que informar um nome para esta nova Área de Trabalho — por exemplo, "Web Design" — e se quer salvar algo mais fora os locais dos painéis, como menus e teclas de atalho. Mesmo que só tenha mexido nos painéis, você pode registrar eventuais mudanças em menus e teclas de atalho marcando suas respectivas caixinhas.

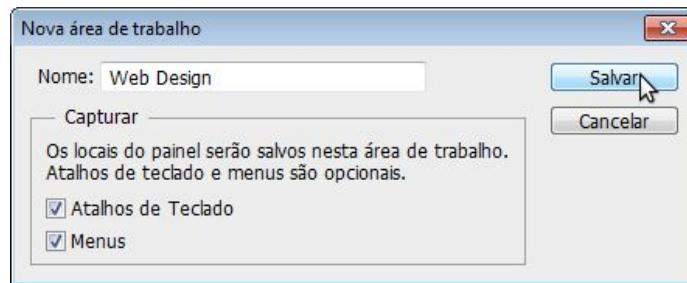



Figura 3.17: Exemplo de configuração de 'Nova Área de Trabalho'

Agora você pode está seguro quanto a manter suas configurações, mesmo que, eventualmente, seja necessário alterar tudo. Perceba que acima e à direita há a lista de Áreas de Trabalho que já vêm pré-configuradas e que, agora, "Web Design" está ativa.

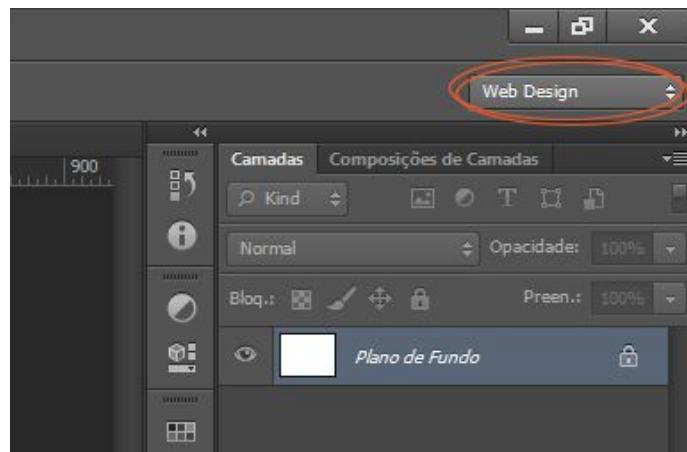



Figura 3.18: Evidenciando indicação de Área de Trabalho ativa

Com muita facilidade, você agora pode voltar à sua definição de Área de Trabalho simplesmente selecionando-a neste menu ou acessando `Janela > Área de Trabalho > Web Design`.

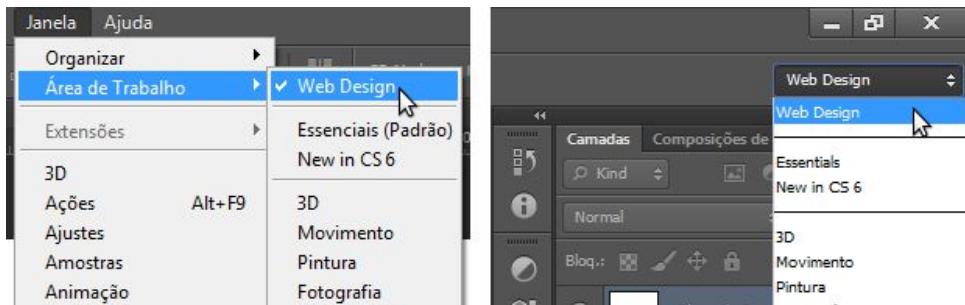



Figura 3.19: Maneiras de alterar a Área de Trabalho para 'Web Design'

Como redefinir uma Área de Trabalho

Se tudo o mais falhar, seja quando estiver alterando os painéis que já vêm com o Photoshop ou alguma pré-configuração que você, mesmo, personalizou e salvou, é possível **redefinir esta Área de Trabalho**.

Acessando no menu `Janela > Área de Trabalho > Redefinir [Nome Área de Trabalho]`, você vai restaurar a respectiva configuração da área selecionada. Por exemplo, depois de já ter salvo a Área "Web Design", caso você teve que fazer alguma alteração de painéis e não se lembra exatamente como estava a configuração original — ou, simplesmente, queira voltar com tudo para o lugar mais rapidamente) — basta acessar `Janela > Área de Trabalho > Redefinir Web Design`.

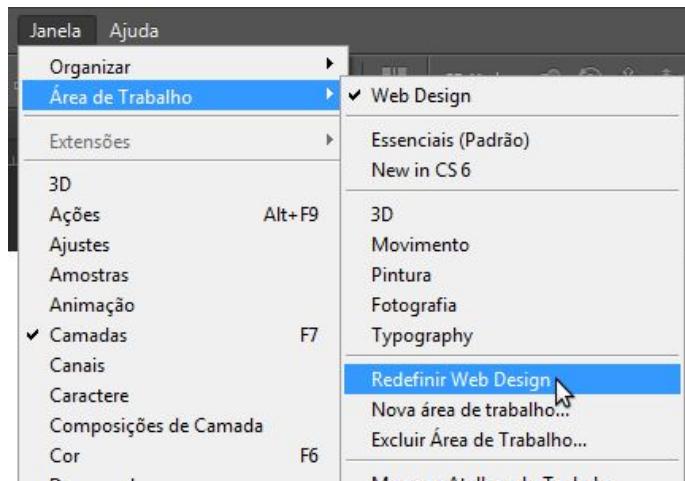



Figura 3.20: Redefinindo uma Área de Trabalho

3.3 Revisando...

Com este capítulo você adquiriu e aprimorou conhecimentos sobre:

- Como exibir e ocultar painéis;
- Como redimensionar e reordenar painéis;
- Como realocar painéis e montar um set segundo suas preferências;
- Como organizar e salvar uma Área de Trabalho;
- Como redefinir uma Área de Trabalho.

Agora que já nos familiarizamos com os painéis, podemos avançar um pouco mais e já partir para os primeiros efeitos. No próximo capítulo, saiba mais sobre uma função essencial do Photoshop: **Camadas**.

Capítulo 4

Camadas para organizar o trabalho

Não fossem as **camadas**, que permitem uma organização fantástica de um arquivo e propiciam efeitos e ajustes de imagem de uma maneira tão profissional, certamente o Photoshop não estaria onde está e não teria o status que tem.

É muito importante entender e dominar o uso de camadas para que seus trabalhos fiquem mais ordenados e que você consiga não somente uma produtividade melhor, mas também garantir que seus projetos estejam sempre prontos para uma fácil revisão ou retrabalho, seja por você mesmo, ou por terceiros.

4.1 O que são camadas

Para compreender o funcionamento das camadas no Photoshop, faça uma analogia com folhas de acetato empilhadas – provavelmente esta foi, de fato, a grande inspiração para a criação do recurso. Quando se trabalha com folhas de acetato transparentes, é possível visualizar as outras que estão embaixo, mover cada uma e reorganizá-las em uma pilha conforme a ordem de interesse. Porém, como esta-

mos falando do mundo virtual, as possibilidades e potencialidades são bem maiores e mais numerosas!

No Photoshop você pode ajustar a opacidade de cada camada, preenchê-la com uma cor sólida ou degradê, duplicar, remover e criar novas, adicionar efeitos, filtros e estilos separadamente, para depois sobrepô-los. Ou seja, há uma gama de opções muito grande para que esse recurso seja um dos mais poderosos aliados no momento de suas criações e edições.

Por exemplo, veja esta imagem:

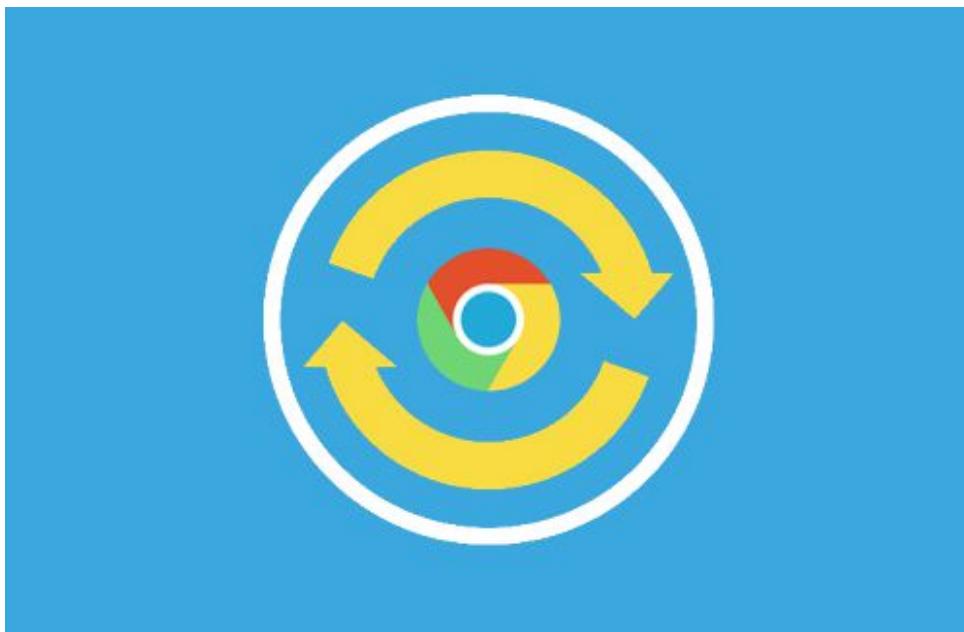



Figura 4.1: Imagem exemplo

Parece uma imagem como qualquer outra. Porém, ao observar o painel **Camadas**, é possível perceber que não é uma imagem inteira e única, mas sim, que suas partes são sobrepostas.

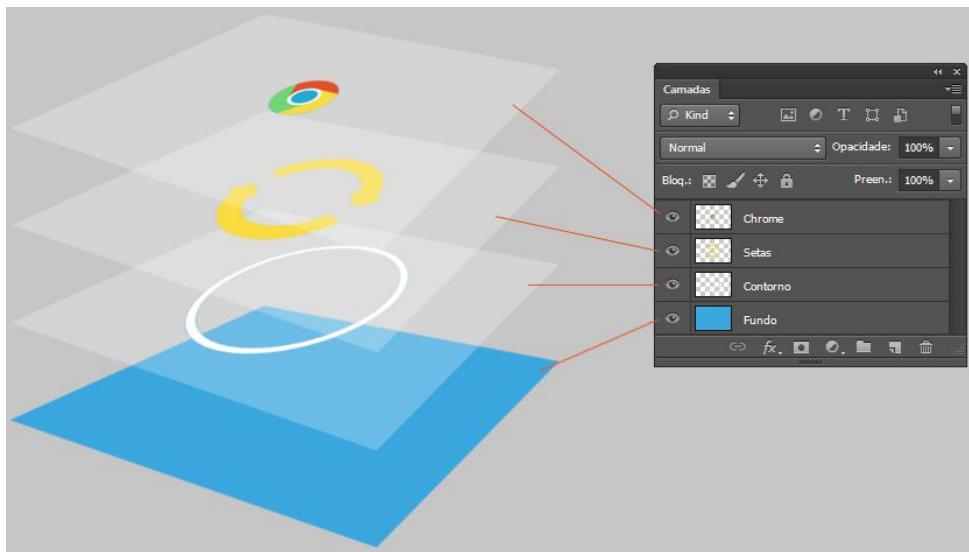



Figura 4.2: Visão da correlação de camadas em um arquivo

Notou que, na verdade, é uma imagem "separada em camadas"? Isso torna muito mais fácil a criação e edição de qualquer tipo de trabalho com o Photoshop! Separando em camadas você pode trabalhar nos efeitos separadamente, afetando e editando cada camada por si só. É mais fácil e mais organizado modificar uma camada de cada vez, pois do contrário, corre-se o risco de realizar alterações indesejadas e e perder boa parte do trabalho feito até então.

Existe muito o que se fazer no painel **Camadas** e é preciso entender cada opção para um melhor aproveitamento dos recursos que o programa oferece. Vamos a uma explicação detalhada de cada parte deste painel.

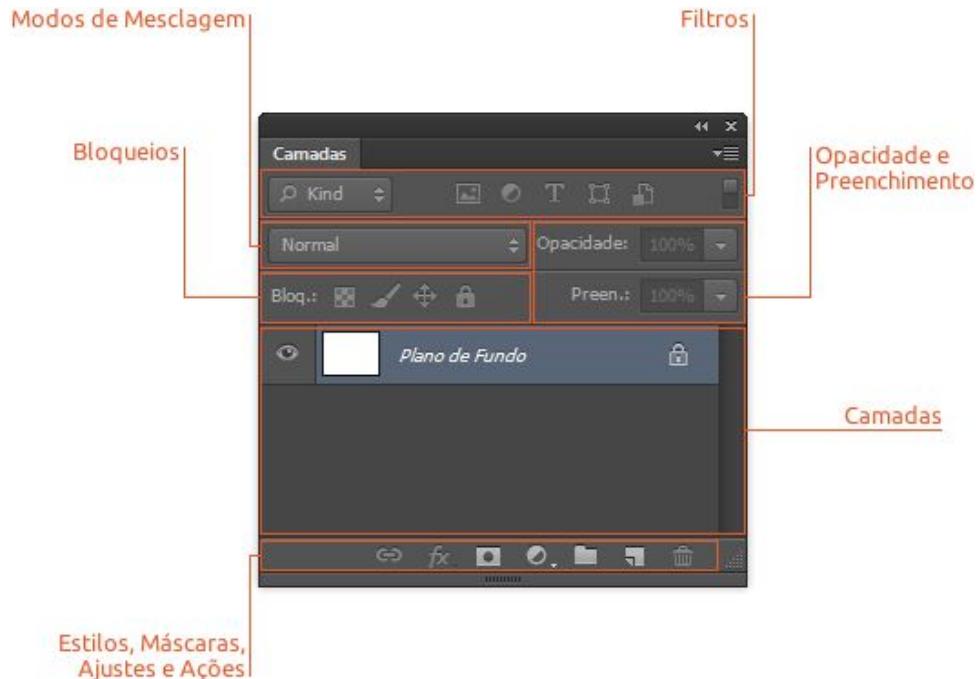



Figura 4.3: Partes do painel Camadas

4.2 Desmembrando o painel Camadas

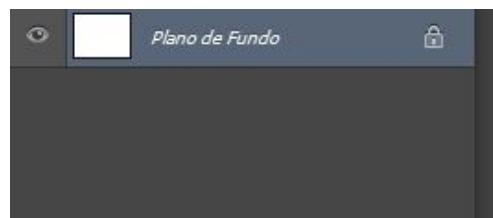



Figura 4.4: Camadas

É nesta área que as camadas, propriamente ditas, ficam dispostas. É por este painel que o Photoshop permite visualizá-las, alterar sua ordem, visibilidade e outros.

Observe o seguinte projeto de exemplo:

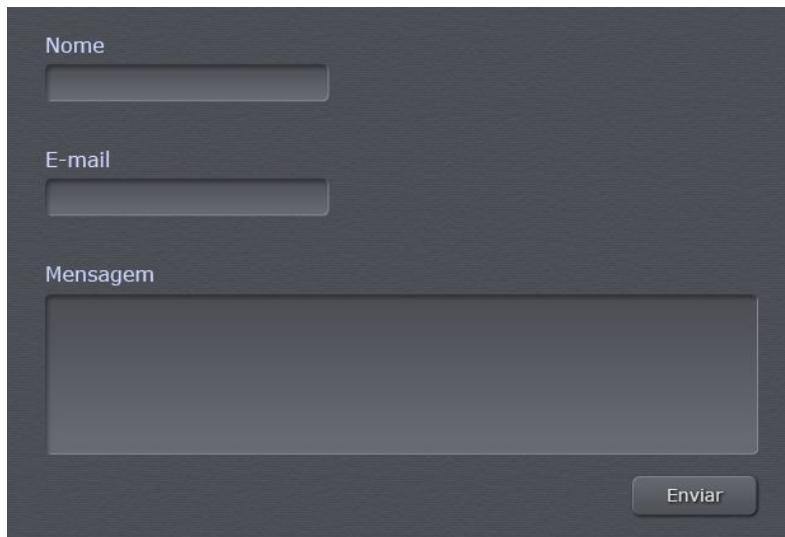



Figura 4.5: Exemplo de documento

Seu painel **Camadas** fica desse jeito:

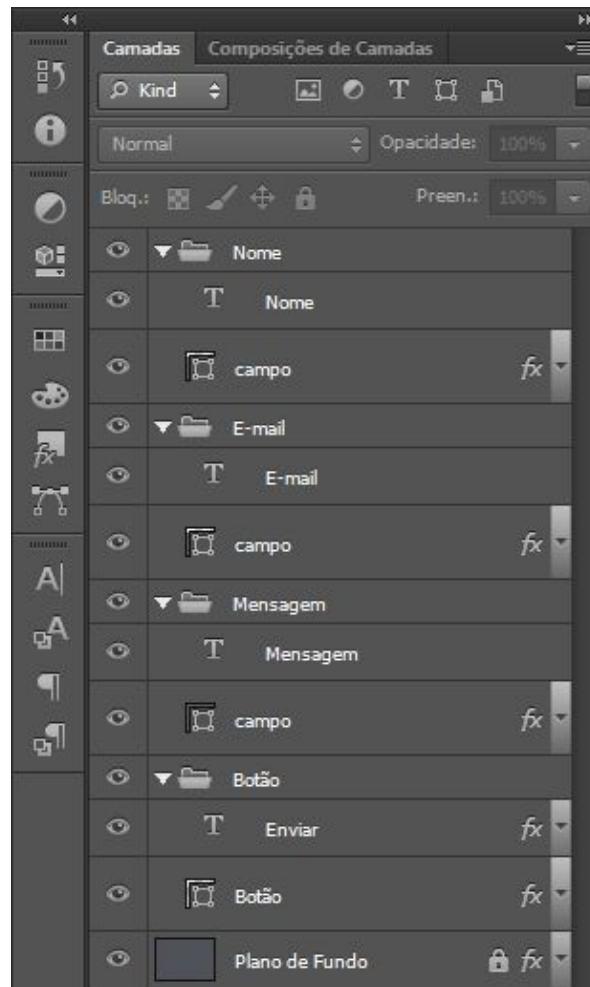



Figura 4.6: Exemplo de uso do painel Camadas

Há bastante informação visual aqui. Em um primeiro momento, quando ainda não se tem o costume de trabalhar com camadas, pode parecer um pouco confuso, mas, na verdade, essa é uma forma de organização que serve para ajudar.

Grupos

Neste painel-exemplo, há 4 grupos de camadas ("Nome", "E-mail", "Mensagem" e "Botão") para melhor organizar o projeto. O ícone de pasta indica que se trata de

um grupo. Perceba que é possível haver grupos "abertos" (ícone com a pasta aberta) e grupos "fechados" (ícone com a pasta fechada), o que, na prática, exibe ou não as camadas contidas no respectivo grupo. Para alternar entre aberto e fechado, basta clicar na seta ao lado do ícone da pasta.

Note que uma pasta estar aberta ou fechada é algo para fins de ordenação do painel **Camadas**, isto é, não influencia na visibilidade delas. Em outras palavras, abrir ou fechar uma pasta com camadas é meramente organizacional.

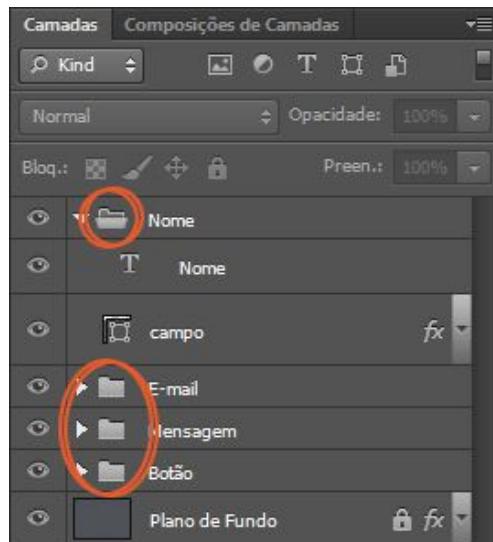



Figura 4.7: Grupos de Camadas: aberto (pastinha aberta) e fechados (pastinhas fechadas)

Reorganizar

Para reorganizar as camadas ou grupos de camadas, ou ainda, colocar alguma camada dentro de um grupo, basta clicar na respectiva camada e arrastá-la para onde quiser. Um indicativo visual mostrará que, ao "largar o clique", a operação será concluída com sucesso.

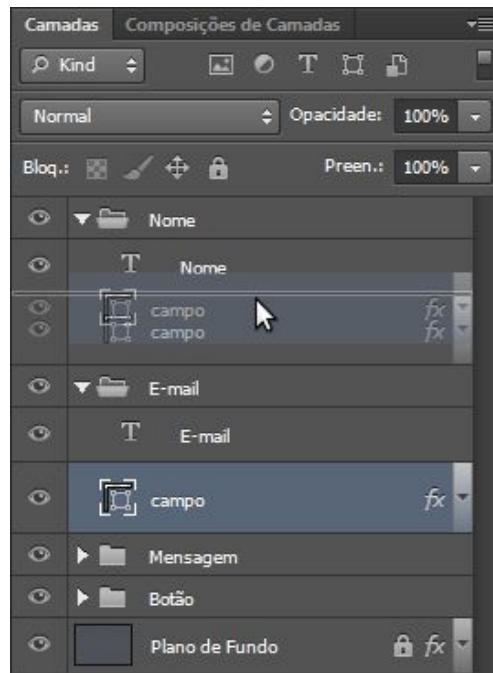



Figura 4.8: Passando camada 'campo' do grupo 'E-mail' para o grupo 'Nome'

Renomear

Para melhor organização, também é possível **renomear** camadas e grupos. Para tanto, dê um duplo clique no atual nome, escreva o nome adequado e confirme, pressionando `Enter`.

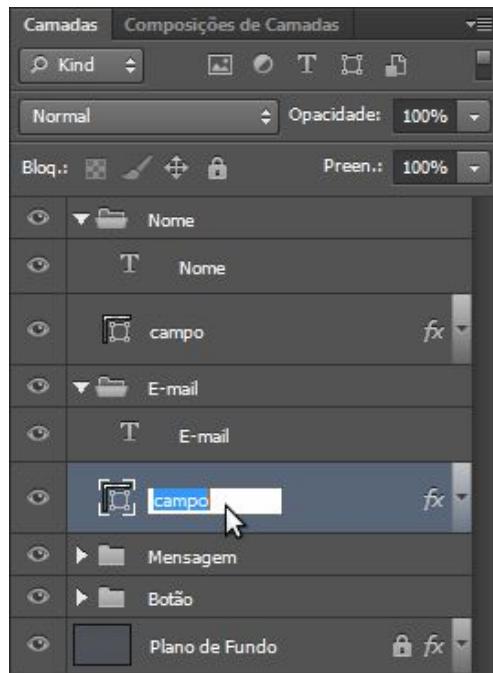



Figura 4.9: Escolha nomes que facilitem a identificação de cada camada

Visibilidade

O ícone "olho" em cada camada indica sua **visibilidade**. Se o olho estiver aparecendo, significa que a camada estará visível no documento; se não, ela estará oculta. Para alternar a visibilidade, basta clicar no ícone de olho – ou, se estiver desabilitada, no espaço vazio que fica no lugar.

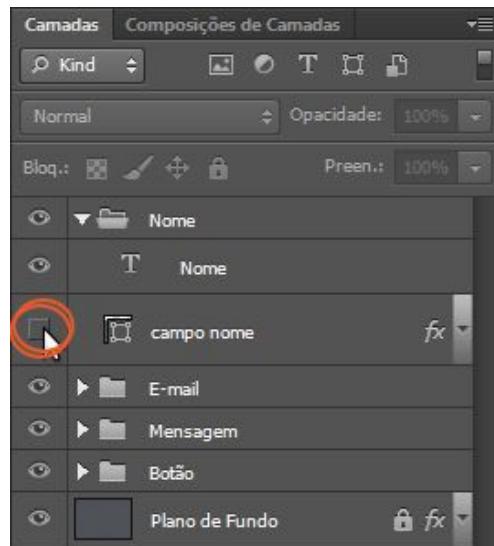



Figura 4.10: 'campo nome' não está visível no documento

Perceba que se alternar a visibilidade de um grupo, clicando em seu ícone de visibilidade, todas as camadas dentro dele acompanharão o estado. A indicação é ligeiramente diferente, mostrando o olho semitransparente.

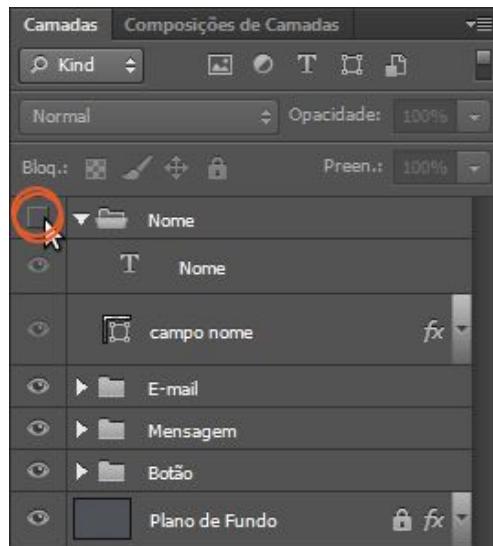



Figura 4.11: O grupo 'Nome' não está visível no documento

Uma dica legal é, se quiser alternar o estado de visibilidade de várias camadas ao mesmo tempo, clique em uma e, com o botão do mouse ainda pressionado, vá passando o cursor no ícone de visibilidade das outras camadas. Isso economiza bastante tempo!

Quando precisar exibir somente uma camada para se focar em sua edição, você pode segurar `Alt` (ou `Opt`) e clicar no ícone de olho da camada desejada. Isso faz com que todas as outras fiquem invisíveis, com exceção desta. Clicando no ícone novamente com a tecla pressionada, o estado de visibilidade das outras camadas volta ao que estava antes.

Cor

Para ajudar a diferenciar camadas, é possível atribuir uma **Cor** a cada uma delas. Para isso, simplesmente clique com o botão direito do mouse em cima do ícone de visibilidade, o "olho", e selecione a cor que quiser, dentre as disponíveis.

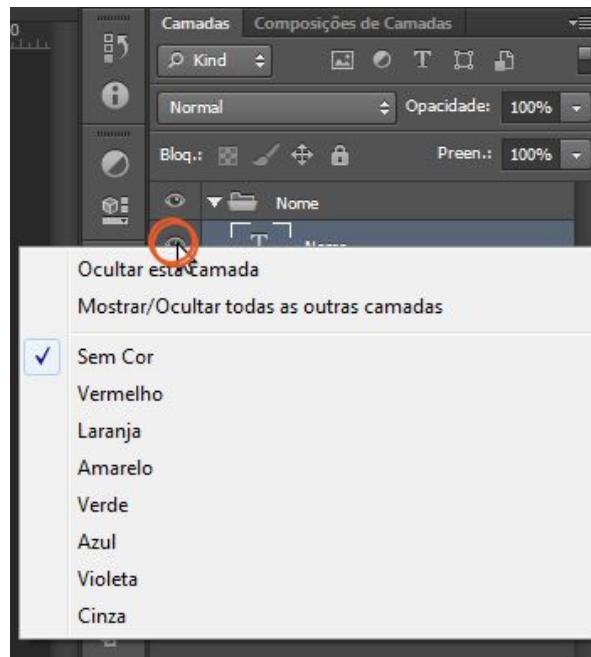



Figura 4.12: Selecione dentre as cores disponíveis

Ao atribuir cor a um grupo de camadas, todas as camadas daquele grupo automaticamente tomarão a cor selecionada. Isto é, é possível atribuir uma cor a uma camada, separadamente, ou a várias, através de um grupo.

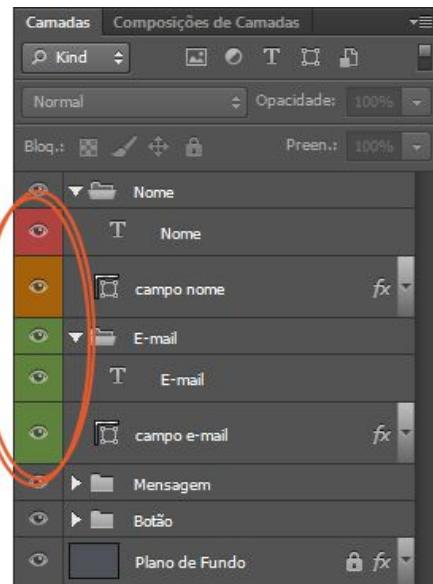



Figura 4.13: Múltiplas possibilidades de coloração de camadas

4.3 Estilos, Ajustes e Ações

Na parte inferior do painel **Camadas** encontram-se opções de **Estilos**, **Máscaras**, **Ajustes** e **Ações** (como evidenciado na imagem 4.1). Estes não são nomes oficiais, mas serão utilizados com fins didáticos para representar as possibilidades ali existentes.

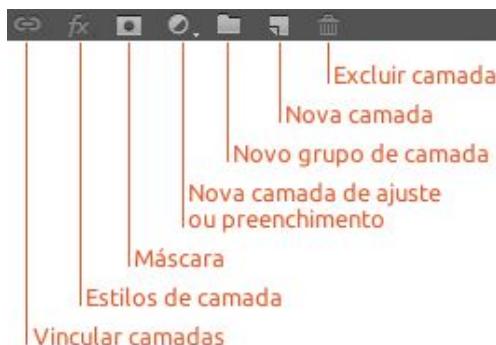



Figura 4.14: Opções de camadas

Vincular camadas

Às vezes, é preciso realizar alguma operação simultaneamente em mais de uma camada. Para esses casos, existe a opção de **vincular camadas**. Quando se faz isso, é possível movê-las ou transformá-las ao mesmo tempo. A diferença entre vincular camadas e selecionar várias para editar é que a vinculação só termina quando você as desvincular.

Quando a camada ativa no painel estiver vinculada com outras, o ícone "corrente" aparece em todas elas, à direita.

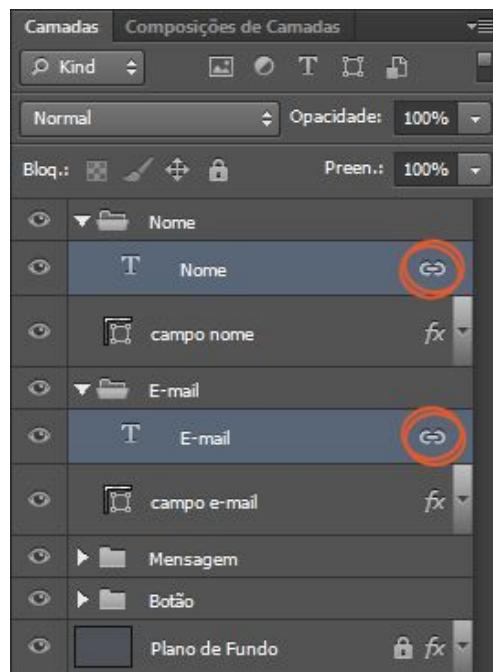



Figura 4.15: Camadas vinculadas

Se, por algum motivo, for preciso desvincular uma camada de outras(s) temporariamente, clique sobre o ícone de corrente com a tecla `Shift` pressionada. Um ícone "x" vermelho aparecerá, indicando que o vínculo está desabilitado temporariamente. Para reabilitar, é só repetir o procedimento.

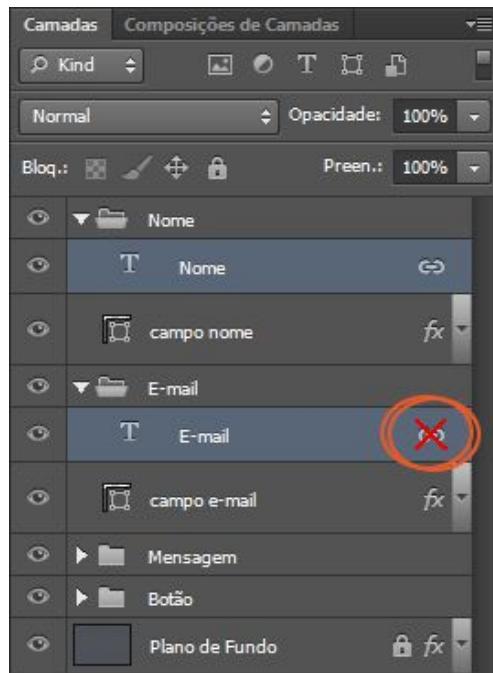



Figura 4.16: Vínculo temporariamente desfeito

Para desfazer o vínculo permanentemente, você pode acessar o menu `Camadas > Desvincular Camadas`, clicar com o botão direito do mouse sobre alguma das correntes e selecionar `Desvincular Camadas`, ou clicar no ícone "corrente" e o arrastar até o ícone "lixeira", na parte inferior do painel **Camadas**.

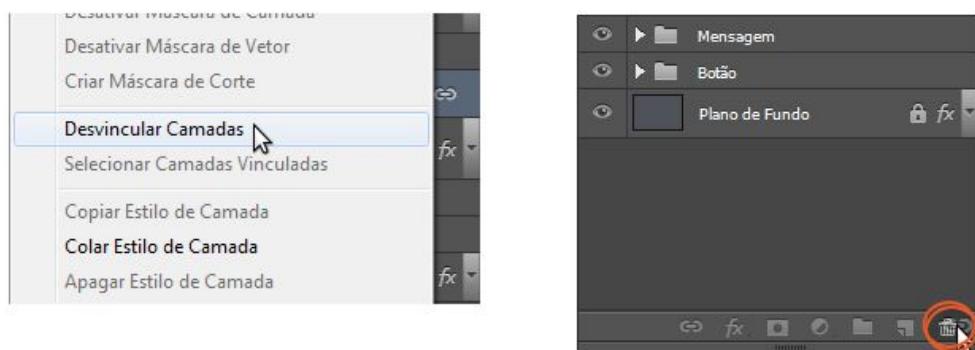



Figura 4.17: Algumas maneiras de se desvincular camadas permanentemente

Estilos de camada

Estilos de Camada é um dos mais famosos e usados recursos do Photoshop. Através disso, você pode incrementar o visual de uma camada, podendo se valer de efeitos como chanfro e entalhe, sombras, brilhos, sobreposição de cor e degradê, entre outros.

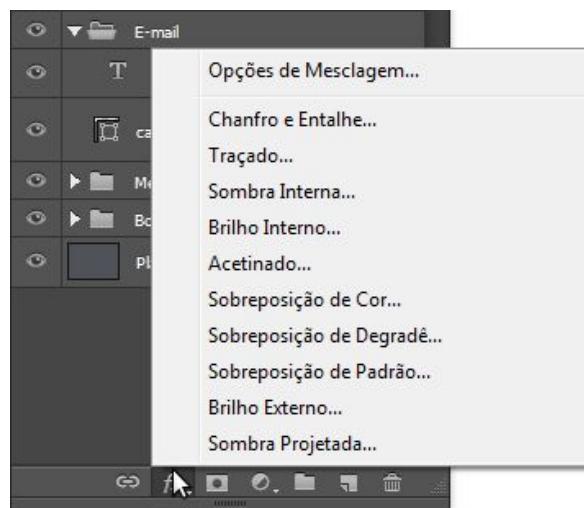



Figura 4.18: Estilos de camada disponíveis

Cada estilo possui suas próprias opções e maneiras de se fazer apresentar e influir

na aparência. Por exemplo, o estilo **Brilho Externo** possui opções como escolha da cor ou degradê, **Opacidade**, **Ruído**, **Expansão**, **Tamanho**. É interessante que, à medida que se vai "brincando" com as opções, você tem um preview do resultado em tempo real, diretamente no documento, no lugar desejado.

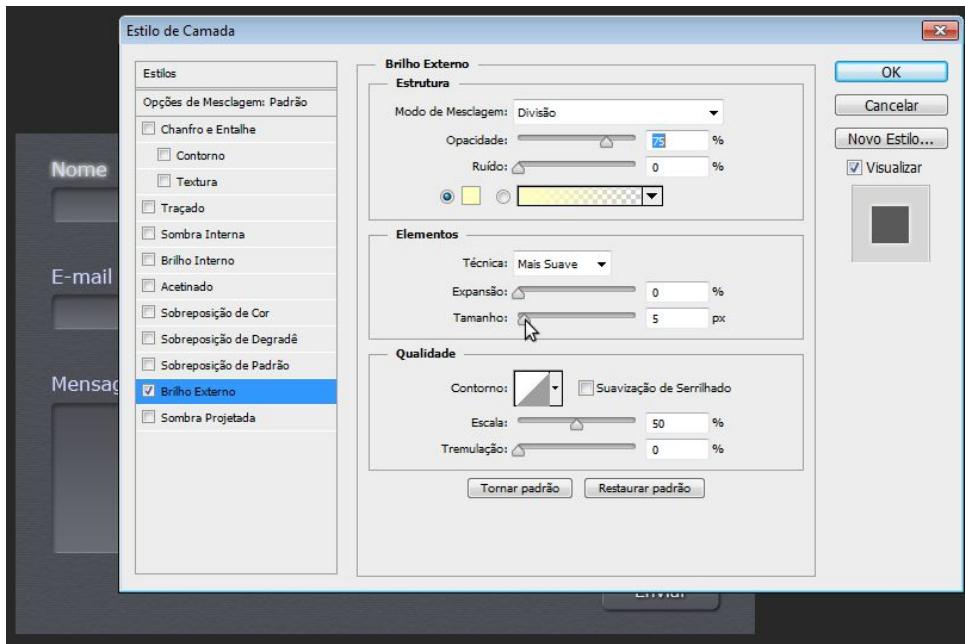



Figura 4.19: Opções do estilo de camada 'Brilho Externo'

Não há limitação para o uso de **Estilos de camada**. Pelo contrário: ao usar e configurar diversos estilos é que você consegue os resultados mais satisfatórios!

Veja que há um indicativo que mostra se uma camada possui estilos associados. É o ícone "fx" (o som da pronúncia de "fx", em inglês, lembra a palavra "*effects*"). Quando se clica na setinha ao lado dele, aparece a lista dos estilos que estão sendo aplicados àquela camada.

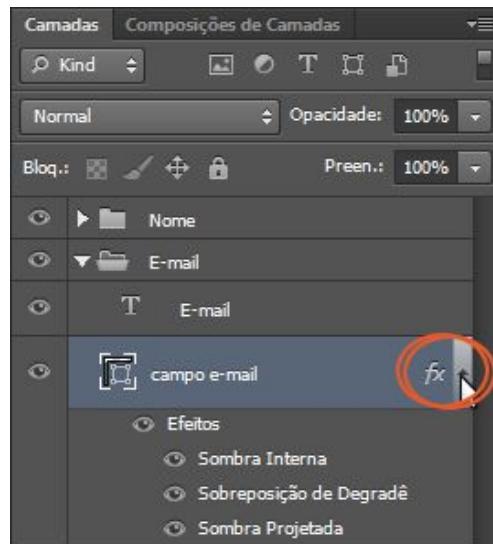



Figura 4.20: 3 estilos estão associados à camada 'campo e-mail'

Perceba que o ícone "olho" também está presente nos `Estilos de Camada` e, assim como você deve ter imaginado, são oferecidas as mesmas funções e possibilidades descritas no contexto das camadas. Simplesmente faça a associação: `Efeitos` é como se fosse um grupo e, cada efeito, como uma camada.

O Photoshop permite que você copie os estilos de uma camada para colar em outra de maneira muito simples. Para tanto, clique com o botão direito do mouse em cima da camada cujos efeitos você quer copiar e selecione `Copiar Estilo de Camada`. Depois, clique com o botão direito do mouse sobre a camada na qual quer colar e selecione `Colar Estilo de Camada`.

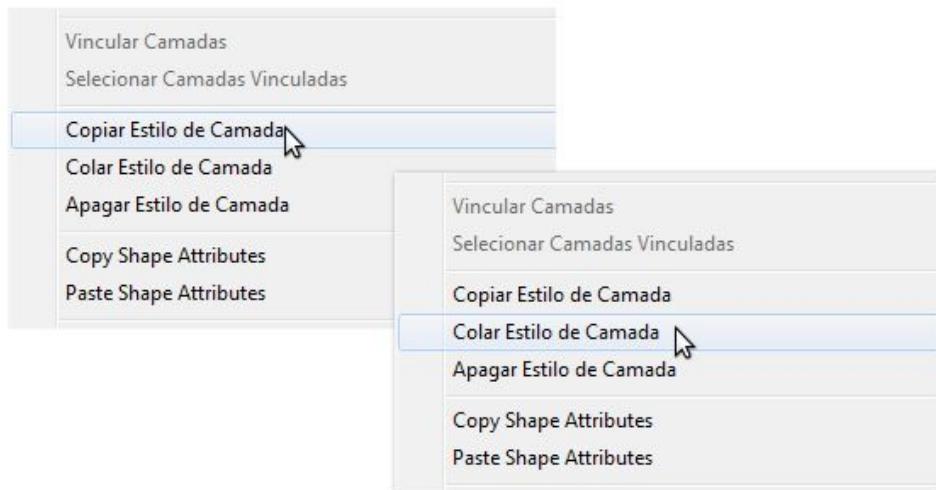



Figura 4.21: Copiando e colando estilos de uma camada para outra

Caso queira excluir todos os **Estilos de camada**, arraste a palavra `Efeitos` para o ícone "lixeira". Para excluir somente 1 efeito, arraste seu nome para o ícone "lixeira".

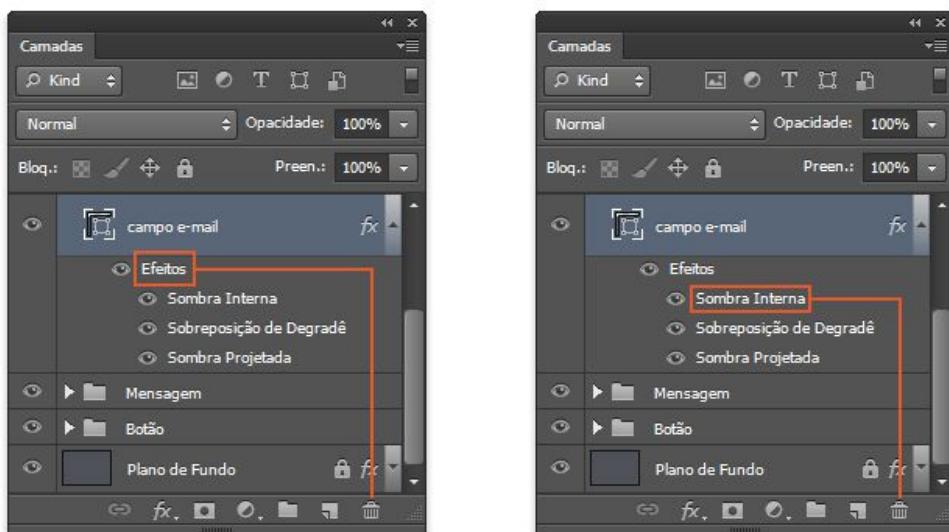



Figura 4.22: Excluir todos os efeitos (esquerda); excluir somente 1 efeito (direita)

Exercício de aplicação de estilo de camada

Suponha que você foi contratado para fazer o cartão de visitas e, no processo, decide que usará formas personalizadas. Para começar, crie um novo documento. Escolha a **Ferramenta Forma Personalizada** (que será vista em mais detalhes no capítulo 9) e, independentemente da forma selecionada no momento, dê um clique na área em branco do documento e arraste para que a forma apareça.

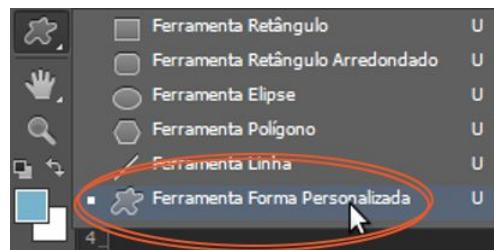



Figura 4.23: Ferramenta Forma Personalizada

Com a camada da forma que acabou de fazer, clique no ícone "fx" e selecione `Sombra Projetada`.

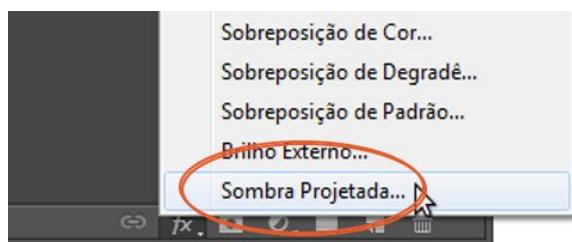



Figura 4.24: Estilo de Camada 'Sombra Projetada'

Perceba que a caixa de diálogo que se abre possui diversas opções relativas a esse Estilo. A **Sombra Projetada** já foi aplicada à camada com suas opções padrão.

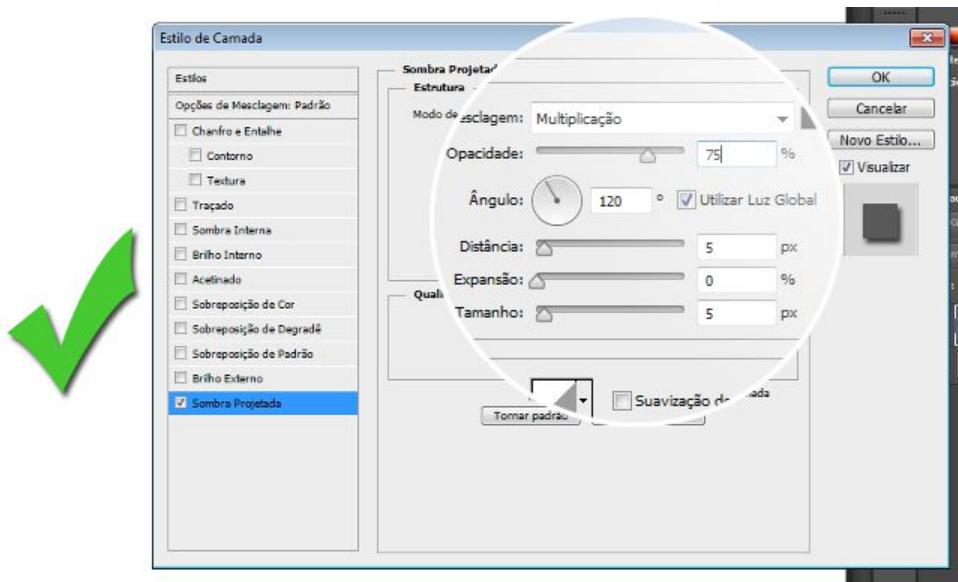



Figura 4.25: 'Sombra Projetada' aplicado com opções padrão

As opções são bem descritivas, de modo que você pode experimentar várias combinações. Veja um comparativo de como fica esta camada com **Opacidade 52%**; **Distância 0**; **Expansão 8** e; **Tamanho 16**:

Figura 4.26: Diferentes configurações para 'Sombra Projetada'

Outro efeito muito usado é o **Traçado**, que serve para traçar uma linha ao redor da camada (borda).

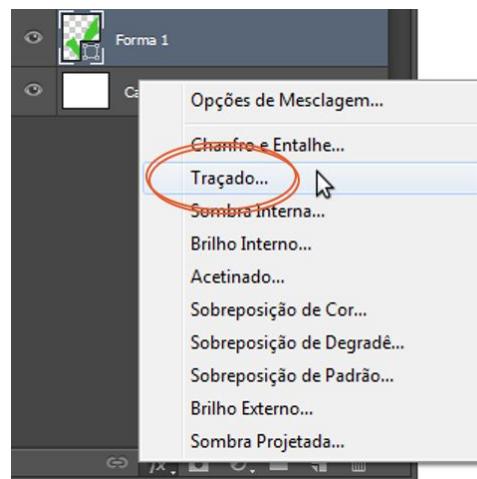



Figura 4.27: Estilo de Camada 'Traçado'

Como esperado, ao selecioná-lo, o efeito é imediatamente aplicado à camada com as opções padrão e uma caixa de diálogo se abre para que suas configurações possam ser ajustadas.

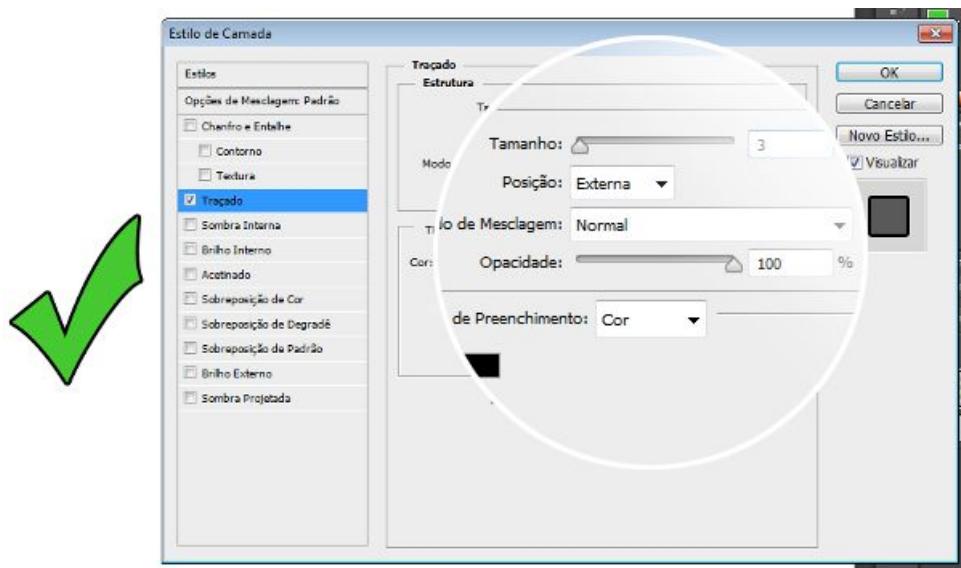



Figura 4.28: 'Traçado' aplicado com opções padrão

Em um comparativo, veja como fica o efeito com **Tamanho 6**; **Posição Externa**; **Opacidade 95** e; **Cor** verde mais escuro.

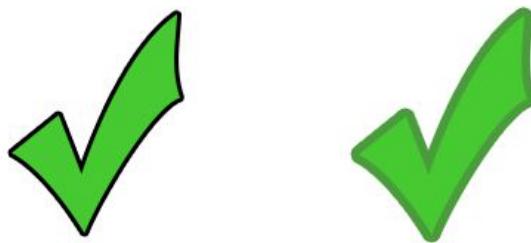



Figura 4.29: Diferentes configurações para 'Traçado'

Para realmente aprender a usar os Estilos de Camada e conhecer suas potencialidades, explore as diferentes opções de todos os estilos e, muito importante, como eles interagem entre si quando aplicados em uma mesma camada para criar efeitos únicos.

Nova Camada de Ajuste ou Preenchimento

Com o Photoshop, é possível realizar **ajustes** em imagens para que elas fiquem mais condizentes às necessidades de dado projeto ou, simplesmente, para fazer correções, como melhoramento de contraste, alteração de cores, exposição, entre muitas outras.

Estes ajustes podem ser encontrados no menu `Imagens > Ajustes`, mas estes mesmos efeitos podem ser obtidos através de uma **Camada de Ajuste**. A grande e compensadora diferença ao usar uma Camada de Ajuste é que as edições feitas não são aplicadas diretamente na imagem (ou seja, não alteram os pixels originais); ao invés disso, uma camada é criada no painel **Camadas** e, o melhor, é possível editar e ajustar as configurações do efeito aplicado sempre que for preciso!

Em outras palavras: ao usar Camadas de Ajuste, você garante uma melhor organização de seu projeto e ainda ganha de brinde a possibilidade de editar os ajustes feitos em uma (ou várias) camadas sempre que isso for necessário.

Para criar uma Camada de Ajuste, simplesmente clique no botão correspondente no painel **Camadas** e escolha qual ajuste será feito.

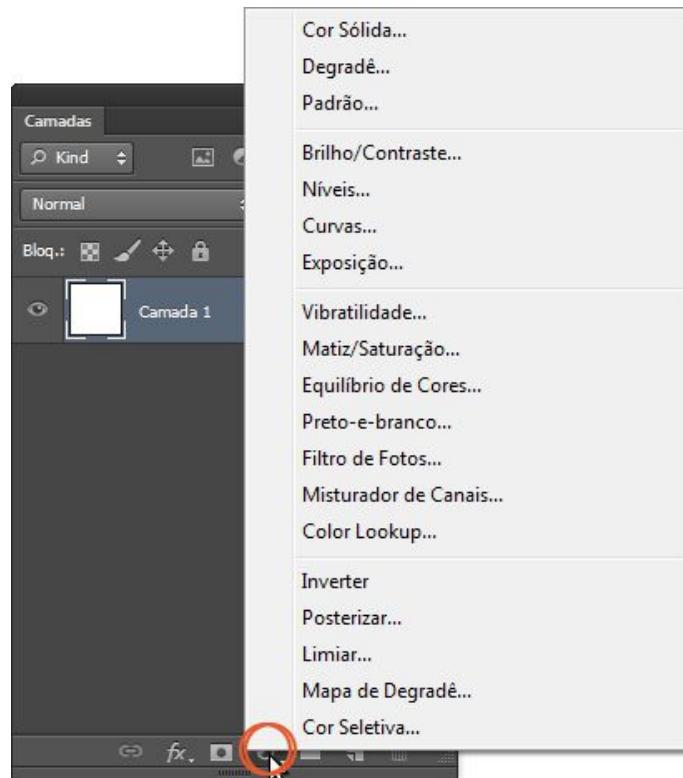



Figura 4.30: Lista de ajustes possíveis

Suponha que você precisa ilustrar o conteúdo de uma página web com uma imagem qualquer. Depois de procurar um pouco, você opta por uma imagem, mas, apesar de parecer profissional, um pequeno ajuste se faz necessário.

Figura 4.31: Imagem que, hipoteticamente, foi escolhida para seu trabalho

Então você decide aplicar um **Equilíbrio de Cores**, ajuste mostrado na imagem com a listagem de ajustes possíveis. Ao fazer isso, imediatamente uma nova camada vai aparecer acima da imagem e o painel **Propriedades** se abrirá, mostrando as opções de edição possíveis.

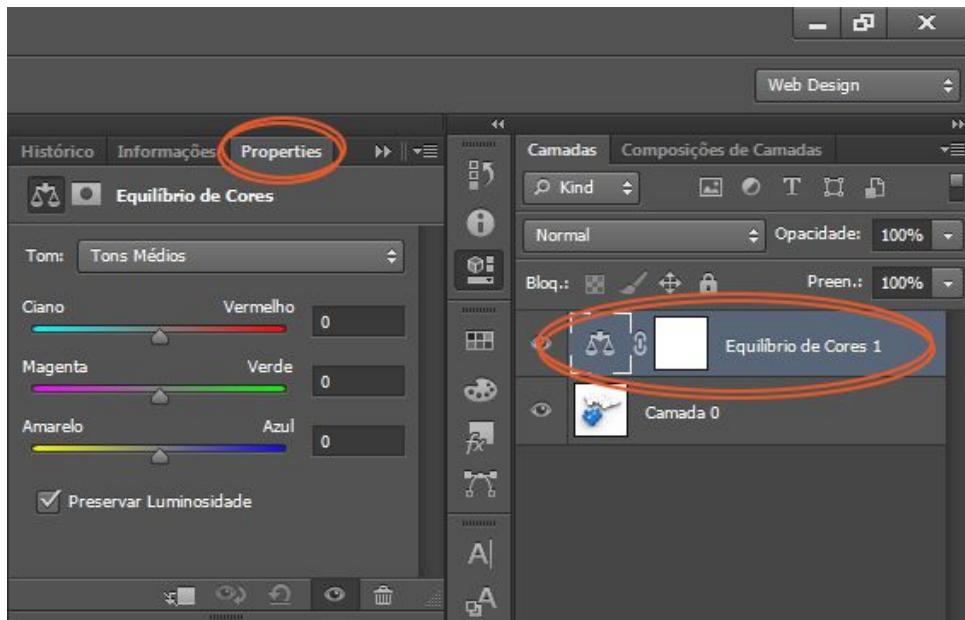



Figura 4.32: Opções do ajuste 'Equilíbrio de Cores'

Perceba que uma Camada de Ajuste tem um identificador no lugar da miniatura e, cada tipo de ajuste possui seu próprio identificador para facilitar as edições. No caso do **Equilíbrio de Cores**, o identificador é uma balança. Assim como outra camada qualquer, é possível habilitar e desabilitar sua visualização no documento, clicando no ícone "olho".

Agora é possível ajustar o equilíbrio de cores tranquilamente. Por exemplo, vamos aplicar as seguintes configurações.

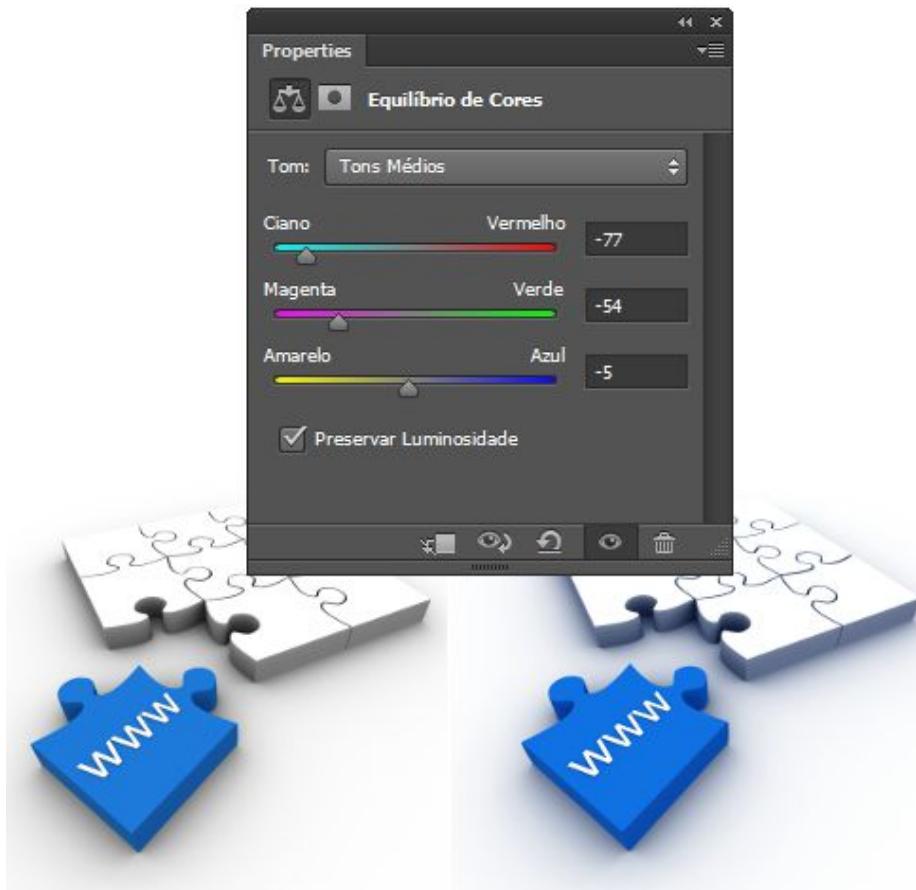



Figura 4.33: Antes e depois do 'Equilíbrio de Cores'

Perceba que, à direita, a tonalidade da sombra passou para azul. Foi um ajuste sutil que fez a diferença.

A perfeição é feita de pequenos detalhes - não é apenas um detalhe.
– Michelangelo

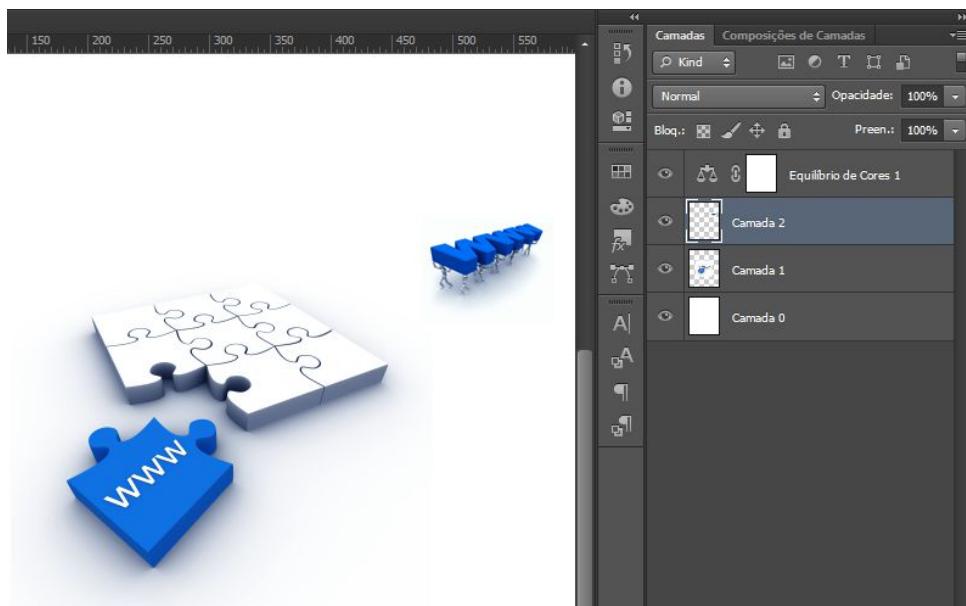



Figura 4.34: 'Camada 2' também é afetada pelo Equilíbrio de Cores

Na verdade, esta é uma poderosa característica que permite a obtenção de efeitos incríveis com a combinação de várias **Camadas de Ajuste** aplicadas ao mesmo tempo. Mas para o caso de ser preciso aplicar o efeito em somente uma camada, você pode clicar no ícone `Cortar para Camada`, no painel **Propriedades**, que fará com que somente a camada imediatamente abaixo da Camada de Ajuste seja afetada.

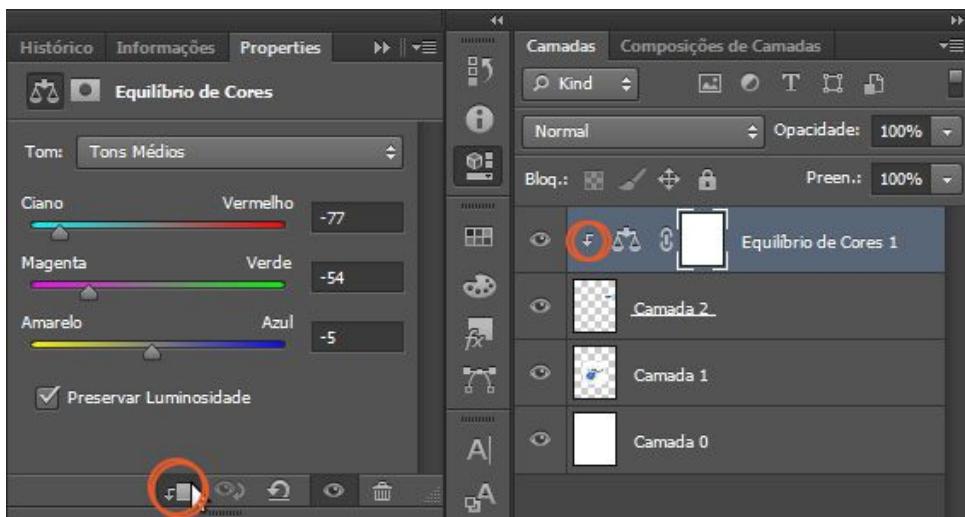



Figura 4.35: 'Cortar para Camada' ativo

Perceba que, agora, ao lado do identificador da camada, existe uma seta apontando para baixo, o que indica que aquele efeito só terá validade na camada imediatamente inferior.

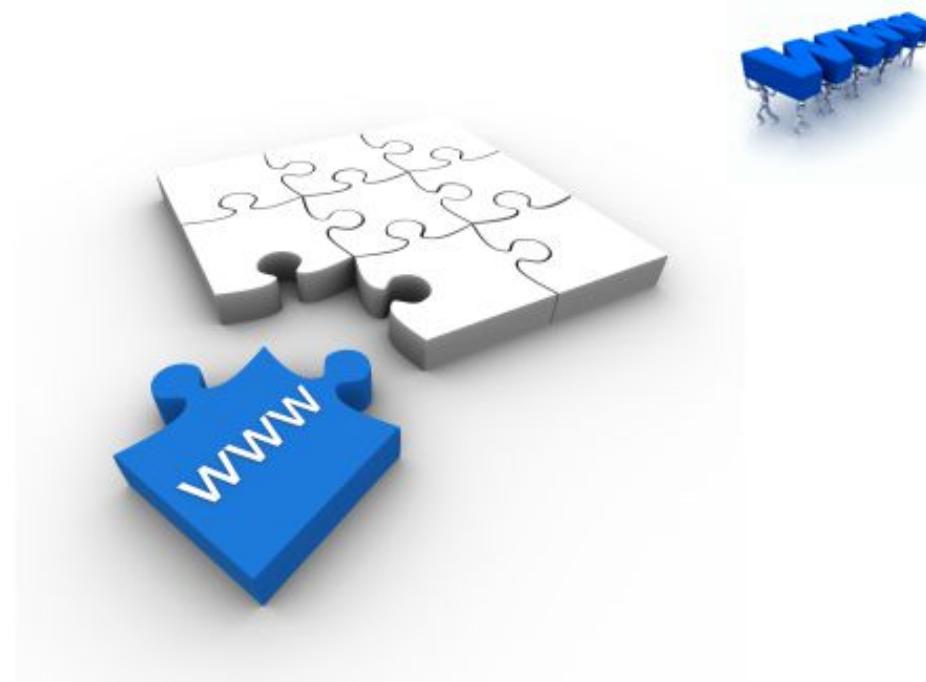



Figura 4.36: Somente 'Camada 2' (bonequinhos segurando 'www') está sendo afetada (sombra azul)

Veja, nos screenshots anteriores, que cada Camada de Ajuste possui uma **máscara** associada. As funcionalidades dessa **máscara** serão vistas com mais detalhes no capítulo 5.

Por fim, é importante lembrar que as **Camadas de Ajustes** não deixam de ser camadas, então, todas as ações e efeitos que se aplicam a camadas também funcionam aqui.

Este é o poder que as **Camadas de Ajuste** oferecem! Depois de exportar a imagem adequadamente (assunto que será abordado no capítulo 11), você pode salvar o documento original (`.psd`) e, caso seja preciso realizar outros ajustes relativos aos equilíbrios de cor, você os pode fazer alterando as configurações da Camada de Ajuste.

Crie, exclua e duplique camadas

Caso você precise criar novas camadas para realizar mais edições, como por exemplo, adicionar um texto como uma legenda para sua imagem, você pode deixar essas alterações em diferentes camadas, para que o seu trabalho fique mais bem organizado. A criação de uma nova camada é feita com um clique no ícone indicado na imagem a seguir.

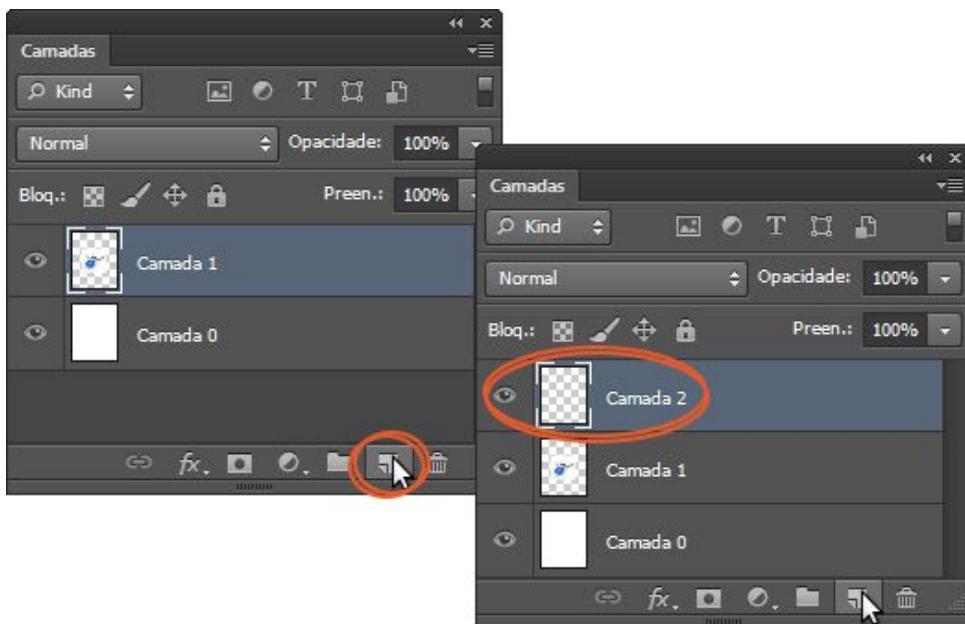



Figura 4.37: Criando uma nova camada

Uma vez que você quiser descartar uma camada, simplesmente clique no ícone de lixeira com a camada-alvo selecionada ou arraste-a diretamente para lá.

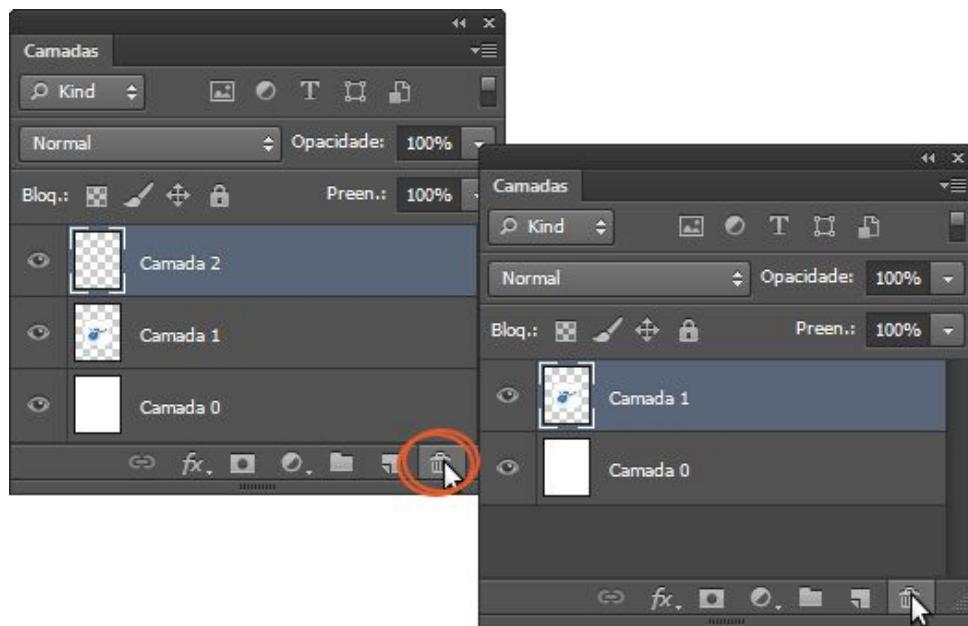



Figura 4.38: Excluindo camada

Muitos profissionais de Photoshop costumam, assim que abrem uma imagem para começar o trabalho, duplicar a camada *default*, que é a própria imagem, para preservar suas características originais e ter mais liberdade de uso com a ferramenta, sem correr o risco de estragar o original.

Se você achar isso interessante, simplesmente duplique a camada padrão arrastando-a para o ícone de criar uma nova camada, ou clicando com o botão direito do mouse sobre a camada e selecionando `Duplicar Camada`.

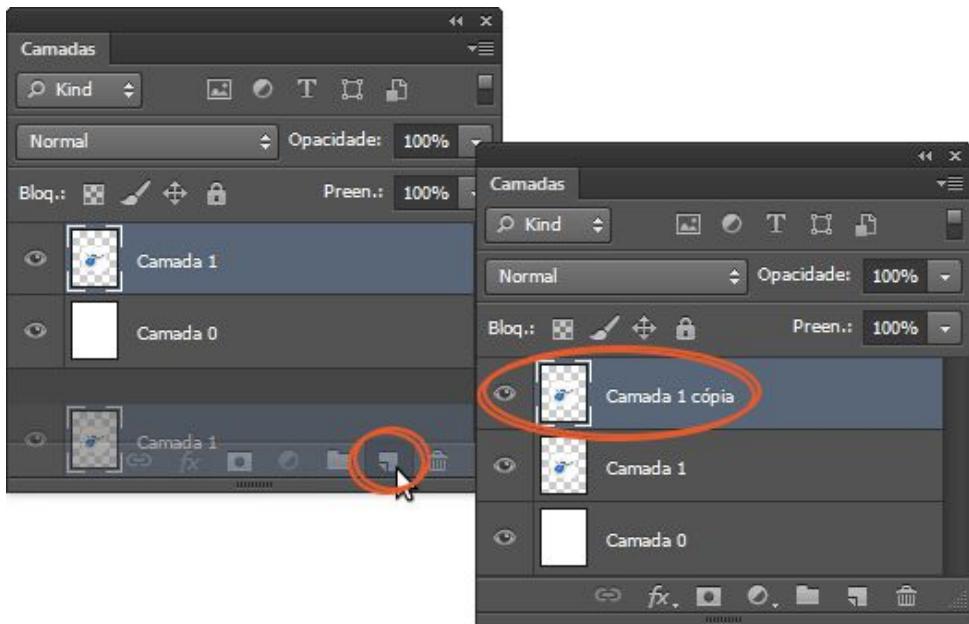



Figura 4.39: Duplicando uma camada

4.4 Filtros de Camadas

Filtros de Camadas é um recurso que apareceu somente no Photoshop CS6 e que possibilita procurar por camadas de diferentes maneiras e filtrar camadas segundo seu tipo. Isso é bastante útil, já que, em praticamente qualquer projeto, é bastante comum haver muitas camadas e, com estas opções de filtragem e busca, é mais fácil encontrar aquela que você precisa.

Existem **6 tipos** de filtros disponíveis, dentre os quais: **Tipo** (*Kind*), **Nome** (*Name*), **Efeito** (*Effect*), **Modo** (*Mode*), **Atributo** (*Attribute*) **Cor** (*Color*).

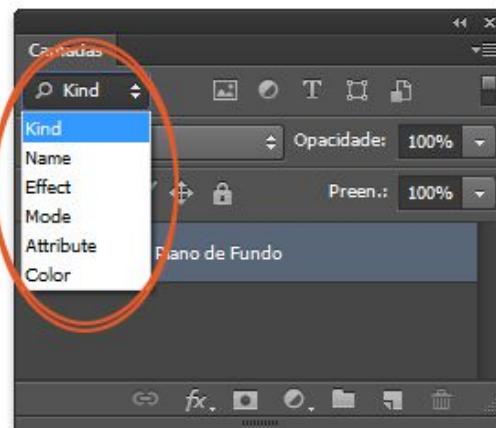



Figura 4.40: Em destaque, filtros existentes

Tipo (Kind)

Na filtragem por **Tipo**, é possível selecionar quais camadas aparecerão no painel através destes pequenos ícones à direita, que indicam qual é o tipo que se quer usar como filtro. Da esquerda para a direita encontram-se:

- **Camadas de pixels**: somente camadas compostas por pixels irão aparecer (por exemplo, Camadas de Ajuste não aparecem);
- **Camadas de Ajuste**: somente Camadas de Ajuste serão vistas;
- **Camadas de Texto**: somente camadas de Texto estarão visíveis;
- **Camadas de Forma**: somente camadas de Forma ficam disponíveis;
- **Objetos Inteligente**: somente camadas com Objetos Inteligentes aparecem (camadas que contêm dados de imagens rasterizadas ou vetoriais).

É possível selecionar mais de um tipo de filtragem.

Nome (Name)

No filtro por **Nome**, somente ficarão visíveis camadas que atenderem aos critérios de busca pelo nome – ou de trecho dele. Por exemplo, se você procurar por "Azul", ele vai deixar visíveis as camadas "céu azul", "Azul turquesa" e "Fio azulim".

Efeito (Effect)

Ao usar esta opção, você vai escolher quais camadas estarão visíveis segundo os **Estilos de Camada** aplicados.

No menu é possível encontrar:

- Bevel & Emboss
- Stroke
- Inner Shadow
- Inner Glow
- Satin
- Overlay
- Outer Glow
- Drop Shadow

Modo (Mode)

É permitida a filtragem por **Modo**, ou seja, os **Modos de Mesclagem** de camadas (que serão vistos ainda neste capítulo). Para adiantar, os modos são:

- Normal
- Dissolver
- Escurecer
- Multiplicação
- Superexposição de Cores
- Superexposição Linear
- Cor Mais Escura
- Clarear
- Divisão
- Subexposição de Cores
- Subexposição Linear (Adicionar)
- Cor Mais Clara
- Sobrepor
- Luz Indireta
- Luz Direta
- Luz Brilhante
- Luz Linear
- Luz do Pino

- Mistura Sólida
- Diferença
- Exclusão
- Subtrair
- Dividir
- Matiz
- Saturação
- Cor
- Luminosidade

Atributo (Attribute)

A pesquisa por **Atributo** serve para fazer aparecer no painel somente camadas que atendam a determinado quesito relacionado a atributos de camadas.

Cor (Color)

Quando optar por filtrar por **Cor**, tome cuidado pois não se trata de alguma cor que a camada contenha, mas sim, das cores que você atribuiu às camadas (como foi visto antes)!

Então, você pode filtrar pelas cores de camadas disponíveis, ou seja:

- Vermelho
- Laranja

- Amarelo
- Verde
- Azul
- Violeta
- Cinza

Habilitando e desabilitando filtros

Você deve ter notado o pequeno controle "liga/desliga", também conhecido como *switch*, que sempre fica à direita do filtro usado no momento. Ele serve para habilitá-lo e desabilitá-lo.

Por exemplo, se estiver em uma filtragem por cor, ele estará habilitado (vermelho). Mas, se você precisa ver todos as camadas novamente, clique no ícone para desabilitá-lo (cinza).

4.5 Modos de Mesclagem

Modos de Mesclagem permitem que se altere a relação de uma camada com outras. O recurso é condizente ao modo como os pixels de uma cada camada vão se mesclar com os pixels da camada imediatamente inferior. Isso pode alterar completamente a exibição de um documento.

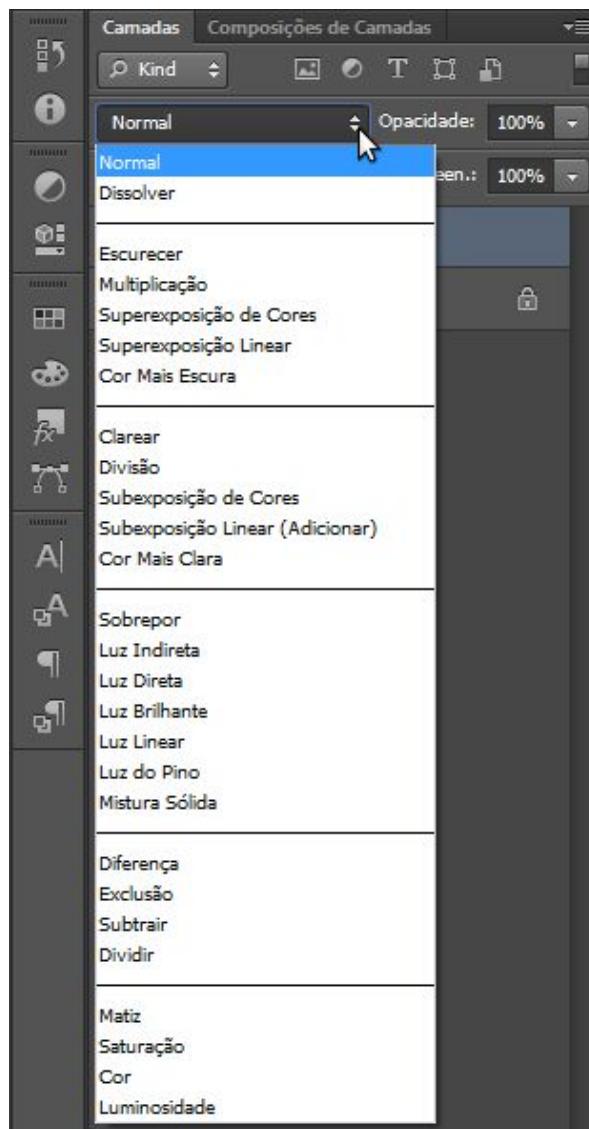



Figura 4.41: Lista com todos os Modos de Mesclagem

No total, são **27** modos de mesclagem de camada disponíveis no Photoshop CS6, cada um deles com sua própria maneira de mesclagem de pixels e consequente alteração em como os elementos e o documento são vistos.

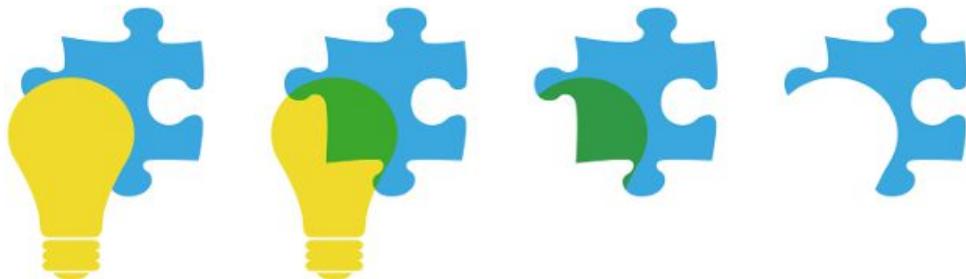



Figura 4.42: Modos de Mesclagem: Normal, Escurecer, Superexposição de Cores e Subexposição Linear

Faça alguns testes com os modos de mesclagem para ver o que pode ser feito com as diferentes combinações possíveis.

Explicação técnica dos Modos de Mesclagem

- **Normal**: é o modo padrão, os pixels são preenchidos normalmente;
- **Dissolver**: edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Entretanto, a cor resultante é uma substituição aleatória dos pixels pela cor de base ou de mesclagem, dependendo da opacidade na localização de qualquer pixel;
- **Escurecer**: examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais escura) como cor resultante. Os pixels mais claros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais escuros não são alterados;
- **Multiplicação**: examina as informações de cor em cada canal e multiplica a cor de base pela de mesclagem. A cor resultante é sempre mais escura. Multiplicar qualquer cor por preto produz preto. Multiplicar qualquer cor por branco deixa a cor inalterada. Ao pintar com uma cor que não seja preto ou branco, as pinceladas sucessivas de uma ferramenta de pintura produzem cores progressivamente mais escuras;
- **Superexposição de Cores**: examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o contraste. A mesclagem com o branco não produz alterações;

- **Superexposição Linear**: examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o brilho. A mesclagem com o branco não produz alterações;
- **Superexposição Linear**: uma combinação de Multiplicação com Superexposição de Cores, serve para escurecer a imagem, diminuindo seu brilho (e adicionando um pouco mais de contraste em relação aos outros Modos que escurecem);
- **Cor Mais Escura**: compara as cores de base, mistura e mantém os pixels mais escuros. Nenhuma mistura acontece ao usar este Modo; as cores mais claras simplesmente desaparecem;
- **Clarear**: examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais clara) como cor resultante. Os pixels mais escuros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais claros não são alterados;
- **Divisão**: o Photoshop compara todas as cores envolvidas e mantém as mais claras a partir da base e na mistura e, em seguida, combina-as, produzindo a cor resultante;
- **Subexposição de Cores**: examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o contraste. A mesclagem com o preto não produz alterações;
- **Subexposição Linear (Adicionar)**: examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o brilho. A mesclagem com o preto não produz alterações;
- **Cor Mais Clara**: compara as cores de base e mistura e mantém os pixels mais claros. Nenhuma mistura acontece ao usar este Modo; as cores mais escuras simplesmente desaparecem (efeito contrário ao Cor Mais Escura);
- **Sobrepor**: multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de base. Padrões ou cores se sobrepõem aos pixels existentes, preservando os realces e as sombras da cor de base. A cor de base não é substituída e sim misturada com a cor de mesclagem, para refletir a luminosidade ou a sombra da cor original;

- **Luz Indireta**: escurece ou clareia as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot difusa. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse subexposta. Se a cor de mesclagem for mais escura do que 50% de cinza, a imagem ficará mais escura, como se superexposta. Pintar com preto ou branco puro produz uma área visivelmente mais escura ou mais clara, mas não resulta em preto ou branco puro;
- **Luz Direta**: multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot direta. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse reticulada. Isso é útil para adicionar realces à imagem. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida, como se tivesse sido multiplicada. Isso é importante ao adicionar sombras a uma imagem. Pintar com preto ou branco puro resulta em preto ou branco puro.
- **Luz Brilhante**: superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o contraste, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pela diminuição do contraste. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pelo aumento do contraste;
- **Luz Linear**: superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o brilho, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pelo aumento de brilho. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pela diminuição de brilho;
- **Luz do Pino**: substitui as cores, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, os pixels mais escuros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais claros não serão alterados. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, os pixels mais claros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais escuros não serão alterados. Isso é importante ao adicionar efeitos especiais a uma imagem.
- **Mistura Sólida**: adiciona os valores de canal vermelho, verde e azul da cor de mesclagem aos valores RGB da cor de base. Se a soma resultante de um canal

for 255 ou mais, ele receberá um valor de 255; se for menos de 255, o valor será 0. Portanto, todos os pixels mesclados possuem valores de canal vermelho, verde e azul de 0 ou 255. Isso muda todos os pixels para cores primárias: vermelho, verde, azul, ciano, amarelo, magenta, branco ou preto.

- **Diferença**: examina as informações de cor em cada canal e subtrai a cor de mesclagem da cor de base, ou a cor de base da cor de mesclagem, dependendo de qual tiver brilho maior. A mesclagem com branco inverte os valores da cor de base; a mesclagem com preto não produz alterações;
- **Exclusão**: cria um efeito semelhante ao do modo Diferença, mas com menor contraste. A mesclagem com o branco inverte os valores da cor de base. A mesclagem com o preto não produz alterações;
- **Subtrair**: subtrai a cor de mesclagem da cor de base (uma versão "menos avançada" do Diferença);
- **Dividir**: divide a cor de mesclagem pela cor de base, iluminando significativamente a imagem;
- **Matiz**: cria uma cor resultante com a luminosidade e a saturação da cor de base e com o matiz da cor de mesclagem;
- **Saturação**: cria uma cor resultante com a luminosidade e o matiz da cor de base e com a saturação da cor de mesclagem. Pintar com esse modo em uma área com saturação zero (cinza) não produz nenhuma alteração;
- **Cor**: cria uma cor resultante com a luminosidade da cor de base e com o matiz e a saturação da cor de mesclagem. Isso preserva os níveis de cinza na imagem e é útil para colorir imagens monocromáticas e pintar imagens coloridas;
- **Luminosidade**: cria uma cor resultante com o matiz e a saturação da cor de base e com a luminosidade da cor de mesclagem. Este modo cria o efeito inverso do modo de Cor.

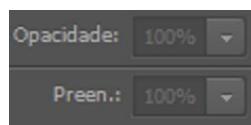
4.6 Bloqueios

Para uma melhor organização de um documento e para evitar que se cometam alterações acidentais em camadas, é possível usar o recurso de **bloqueio** para proteger seu conteúdo, total ou parcialmente, através de 4 modos.

Bloquear pixels transparentes

Limita a edição às partes da imagem que são opacas, ou seja, as áreas transparentes da imagem estarão protegidas de edições desastradas.

Bloquear pixels de imagem

Impede que se alterem os pixels através das ferramentas de pintura do Photoshop. Por exemplo, quando este bloqueio está ativado, você não consegue usar a ferramenta **Pincel**.

Bloquear posição

Depois que este bloqueio é ativado, é impossível alterar o posicionamento da camada em questão. É muito útil para casos em que se está trabalhando com diversas camadas e as que já foram trabalhadas e estão finalizadas precisam ser resguardadas de movimentos para que a composição, como um todo, não seja prejudicada por acidente.

Bloquear tudo

Como sugere o próprio nome, esta é uma maneira fácil de aplicar todos os bloqueios ao mesmo tempo, para os casos em que uma camada não pode sofrer qualquer tipo de alteração.

4.7 Opacidade e Preenchimento

É muito comum que determinadas camadas precisem ter a característica da semitransparência. Este efeito pode ser obtido através da regulagem de **Opacidade** e

Preenchimento. Mas é preciso tomar cuidado para não fazer confusões em relação ao conceito e aplicação destes dois efeitos distintos.

Opacidade controla a transparência da camada por inteira, incluindo eventuais efeitos aplicados. O **Preenchimento** também serve para controlar a transparência da camada, mas preserva eventuais efeitos aplicados nela.

Figura 4.43: Evidenciando diferenças de níveis de Opacidade e Preenchimento

4.8 Painel Composições de Camadas

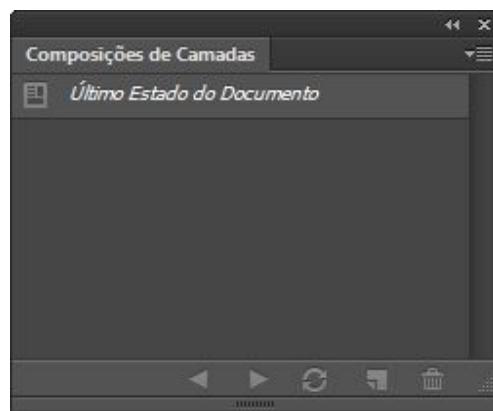



Figura 4.44: Painel Composições de Camadas

O painel **Composições de Camadas** pode ser considerado um painel complementar ao **Camadas** – se não estiver aparecendo, acesse-o no menu `Janela > Composições de Camadas`. Ele permite visualizar diversas versões de um documento em um só arquivo do Photoshop ao permitir preservar estados de camadas.

Por exemplo, se você está desenvolvendo um *wireframe* de baixa fidelidade para uma página web e quer mostrar algumas possibilidades para seu colega de trabalho, você pode criar um arquivo `.psd` para cada um. Mas se você já conhece as possibilidades das camadas, isso é desnecessário.

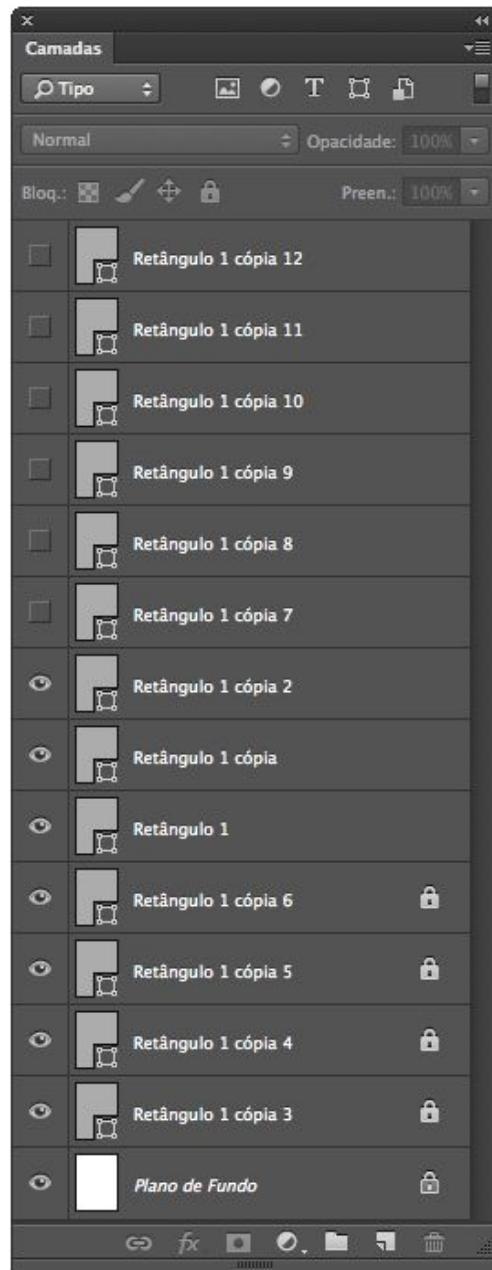



Figura 4.45: Painel Camadas com algumas camadas

O que você tem que fazer é criar as camadas com os blocos e, para mostrar as di-

ferentes possibilidades, ocultar as camadas que não precisam ser vistas no momento. Mas isso é uma tarefa um tanto enfadonha. Felizmente, é possível agilizar isso através do painel **Composição de Camadas**.

Com as camadas da primeira opção habilitadas, vá ao painel **Composição de Camadas** e clique no ícone `Criar Nova Composição de Camada`.

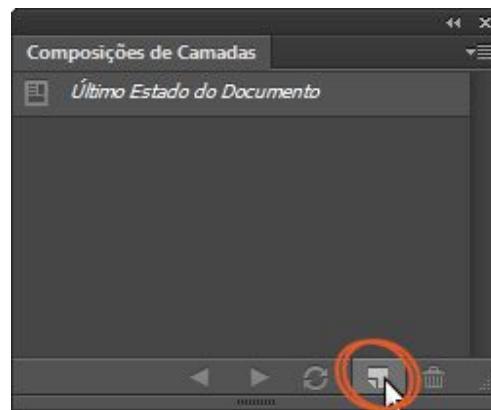



Figura 4.46: Criando uma nova Composição de Camadas

Imediatamente, uma caixa de diálogo se abrirá para você decidir algumas opções sobre esta nova composição.

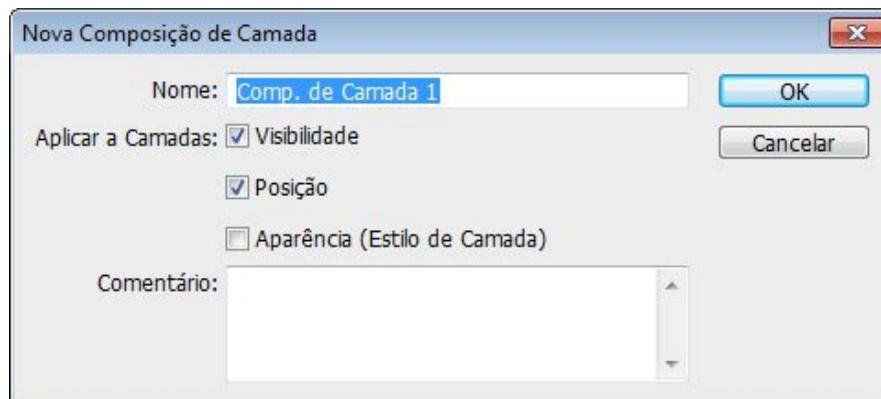



Figura 4.47: Caixa de Diálogo 'Nova Composição de Camada'

Aqui, você pode escolher o **Nome** da Composição, quais características serão preservadas (**Visibilidade**, **Posição** e **Aparência**) e, opcionalmente, inserir um comentário.

Como, em nossa situação hipotética, você só quer mostrar algumas possibilidades a um colega, você pode deixar o nome "Comp. de Camada 1" mesmo, pois não vai fazer muita diferença. Mas quando se tratar de uma apresentação mais formal ou for trabalhar com muitas opções de Composições, o ideal é atribuir um nome adequado a cada uma delas.

Não foram aplicados **Estilos** nas camadas deste documento, portanto não é preciso marcar esta opção. Para o caso, só é necessário se preocupar com **Visibilidade** e **Posição**.

Depois de fazer isso, você notará que um novo item aparece no painel.

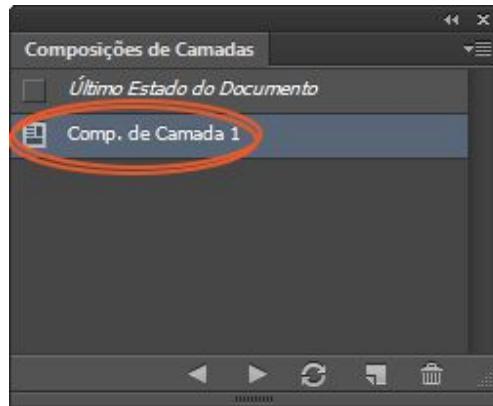



Figura 4.48: Uma 'Comp.' no Painel Composições de Camadas

Agora, você pode ocultar e exibir as camadas para cada exemplo que quer mostrar, sempre salvando uma composição para cada uma das possibilidades. Suponhamos que você quer pedir opinião a respeito de 3 variantes possíveis, então, no final do processo, seu painel ficará parecido com:

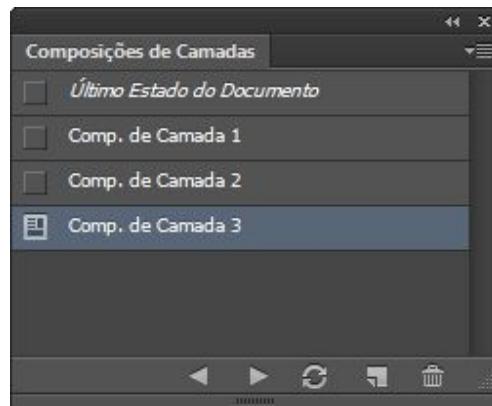



Figura 4.49: 3 'Comp.' no Painel Composições de Camadas

Perceba que, ao lado da composição ativa, existe um ícone que indica que esta composição está visível, enquanto que nas demais apenas um espaço vazio. Isso funciona como a visibilidade de camadas, mas aplicado a composições. Logicamente, não é possível que mais de uma composição fique ativa ao mesmo tempo.

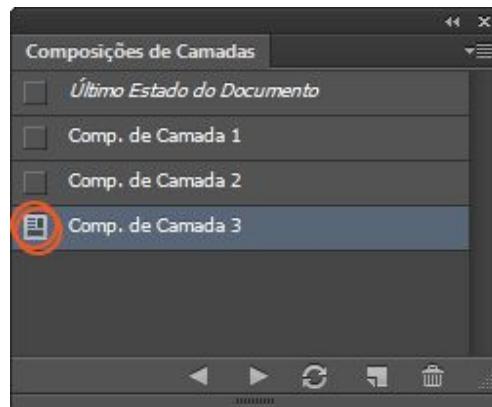



Figura 4.50: Ícone de visibilidade de Composição

Repare que, dentre as opções, consta `Último Estado do Documento`. Esta é uma pré-composição nativa que serve para que você restaure o estado em que as camadas estavam antes do começo do trabalho com composições.

Na parte inferior é possível encontrar ícones com opções referentes a estes painel,

que são:

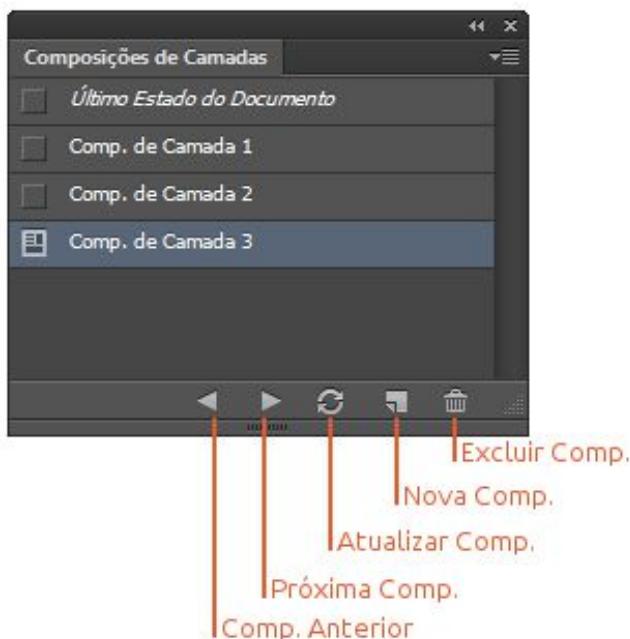



Figura 4.51: Opções do painel Composições de Camadas

Na hora de sua apresentação hipotética, simplesmente vá mostrando as possibilidades, clicando nos ícones. Uma vez que a decisão tiver sido tomada, apague todas as composições descartadas e continue o trabalho a partir dali.

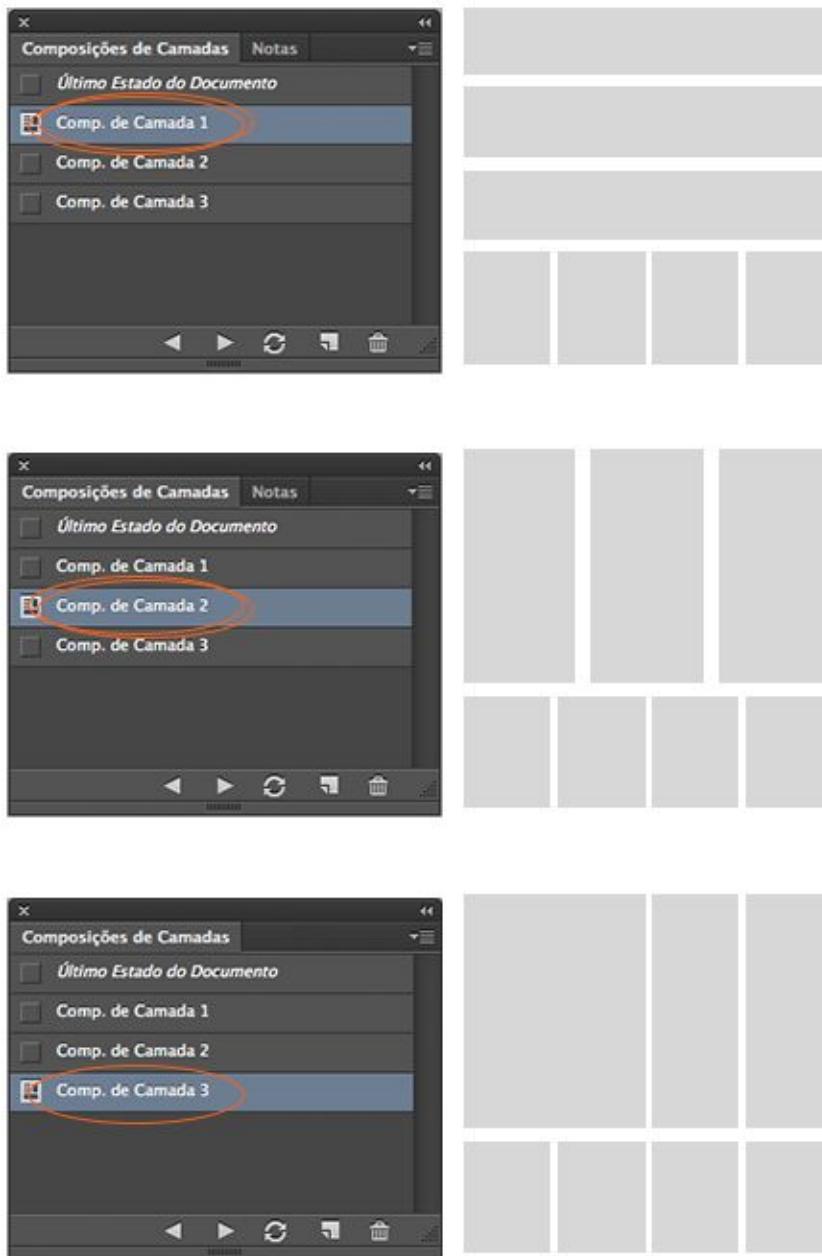



Figura 4.52: Ativação/mostragem de diferentes composições através do Painel Composições de Camadas

Avisos de Composição de Camada

Enquanto você estiver trabalhando com o documento, pode ser que apareça um **Aviso de Composição de Camada**, o ícone "alerta". Quando isso acontece, significa que a composição não pode mais ser restaurada integralmente, pois alguma alteração no documento não o permite mais. Isso ocorre, por exemplo, quando você exclui, mescla ou converte uma camada.

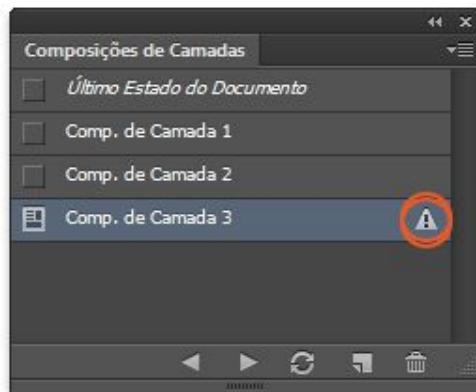



Figura 4.53: Aviso de que a composição não pode mais ser restaurada integralmente

Se você não deseja danificar a imagem original, você pode ir voltando ações no seu documento acessando `Editar > Retroceder uma Etapa` ou `Ctrl+Alt+Z` no Windows (ou `Cmd+Opt+Z` no Mac) até que aquilo que causou o alerta seja desfeito. Tenha em mente que isso poderá desfazer alterações que não necessariamente tenham a ver com o alerta.

Caso você esteja ciente de que irá perder a imagem original para aplicar os efeitos desejados, simplesmente clique no ícone `Atualizar Composição de Camada` para ignorar a notificação.

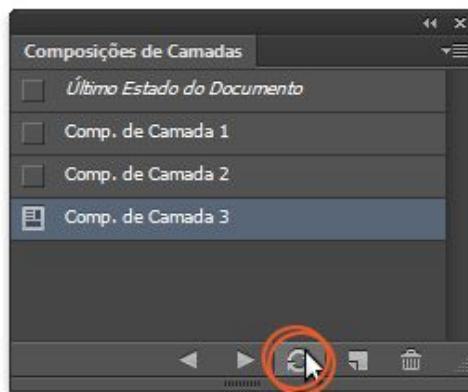



Figura 4.54: Atualizar Composição de Camada

4.9 Revisando...

Neste Capítulo você aprofundou os conhecimentos em Camadas e aprendeu:

- Como criar, apagar, agrupar, reorganizar, renomear, colorir e filtrar Camadas;
- Estilos, Máscaras, Ajustes e Ações;
- Modos de Mesclagem e Bloqueio de Camadas;
- Opacidade e Preenchimento;
- Composição de Camadas.

Agora que você já sabe mexer em uma das principais funções do Photoshop, é interessante adquirir mais informações sobre **Seleções** para podermos continuar com nossos projetos de edição de imagem. É o que veremos no próximo capítulo.

Capítulo 5

Escolhendo apenas o necessário com as Seleções

Um dos recursos mais usados, não por acaso, no Photoshop são as **seleções**. Através das várias ferramentas, opções e interações possíveis, você pode selecionar somente partes de uma imagem ou de um documento que se queira para um trabalho mais refinado e profissional.

5.1 "Meus lindos olhos claros"

Uma excelente maneira de você aprender para que serve e como usar uma seleção é com um exemplo prático e, ao mesmo tempo, muito comum: alterar a cor dos olhos de uma pessoa. Você pode se surpreender com a quantidade de pessoas que divulgam fotos na internet com a cor de seus olhos alterada virtualmente.

O primeiro passo, obviamente, é ter a foto e saber qual efeito deve ser aplicado. No caso, vamos alterar a coloração de um olho de castanho para azul.

Figura 5.1: É preciso alterar a cor deste olho

É importante lembrar que o Photoshop possui uma gama de recursos que permite que um objetivo seja alcançado de maneiras diferentes. Com a prática e experiência de uso, você saberá o que deve fazer em cada caso.

Antes de iniciar o trabalho, vamos manter uma cópia da nossa imagem original, através da duplicação da camada, que vimos no capítulo 4. Dessa forma, todas as alterações serão feitas nela e a imagem original será preservada.

Depois, esconda a camada original do documento, pois não há necessidade de ela ficar à mostra, já que pode atrapalhar outras alterações. Para isso, simplesmente clique no ícone de visibilidade que fica ao lado do nome da camada, representado por um olho. Se achar conveniente, renomeie-a para algo que faça sentido para o projeto, dando um duplo clique em seu nome. Para o exemplo, foi dado o nome "olho marrom".

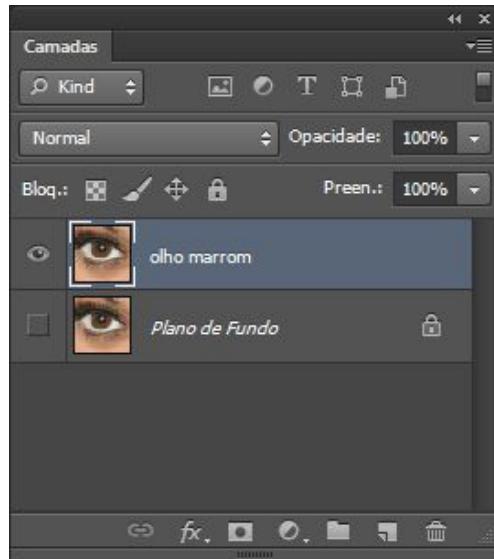



Figura 5.2: Camada duplicada e renomeada

Selecionando o que é importante

Para alcançar o objetivo de alterar a cor do olho, a primeira coisa que precisa ser feita é selecionar somente a área em que os efeitos precisam ser aplicados. Afinal, quando se fala em "mudar a cor do olho", o que se está querendo é alterar a cor da íris, e não de toda a área dos olhos, incluindo sobrancelhas e pele.

Para tal, você pode se valer das ferramentas de seleção para selecionar somente a íris do olho na imagem. Por exemplo, há a ferramenta **Letreiro Elíptico**, que serve para fazer seleções redondas e ovaladas, conforme a necessidade.

Lembre-se: quando houver um pequeno triângulo na ferramenta, clique e segure por alguns segundos para revelar o menu com opções adicionais, como mostra a seguinte imagem.

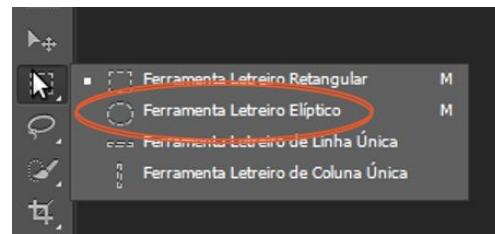



Figura 5.3: Onde se localiza a ferramenta Letreiro Elíptico

Selecionando a íris

Uma das maneiras de se conseguir selecionar a íris é posicionar o cursor do mouse no centro do olho (ou o mais próximo que conseguir) e, segurar `Shift+Alt` no Windows ou `Shift+Opt` no Mac. Para fazer uma seleção com circunferência perfeita a partir do centro do ponto em que começou, arraste o cursor para a diagonal inferior direita, chegando ao ponto em que toda a íris fica selecionada.

Figura 5.4: Seleção inicial da íris

Se não conseguir fazer a seleção coincidir exatamente com o formato da íris, não

se preocupe: depois de "soltar o clique" e a seleção aparecer, você pode ajustar sua posição através das teclas de seta no seu teclado para movimentá-la.

Você também pode clicar com o botão direito do mouse em cima da seleção (com alguma ferramenta de seleção ativa) e selecionar `Transformar Seleção` para, através dos controles de ajuste que aparecem, fazer com que fique o mais próximo do formato da íris.

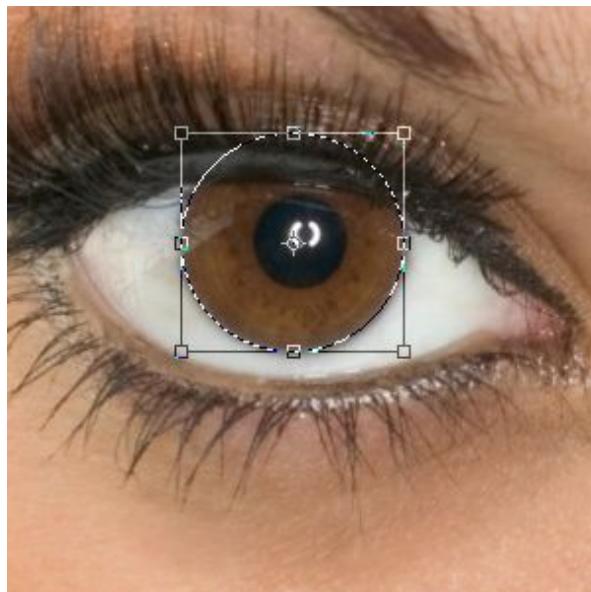



Figura 5.5: `Botão Direito do Mouse > Transformar Seleção`

Neste ponto, a seleção inicial já está feita, mas, como você sabe, é preciso que somente a íris esteja selecionada. É necessário, então, refinar a seleção, ou seja, diminuir e adaptar seu tamanho para excluir parte dos cílios e pálpebra que também estão selecionados.

Você pode escolher alguma ferramenta de seleção livre, como **Ferramenta Laço** que permite fazermos nossa própria forma para a seleção. Com elas, segure a tecla `Alt` no Windows ou `Opt` no Mac para subtrair seleção e ajustar o que é preciso.

5.2 Ferramentas de seleção

Além da **Ferramenta Laço** e do **Letreiro Elíptico**, existem outras ferramentas de seleção disponíveis, acessíveis nos 3 diferentes grupos de ferramentas de seleção. Para fazer as demais opções aparecem, clique e segure por alguns segundos:

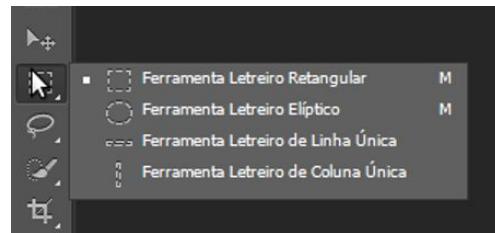



Figura 5.6: Ferramentas de seleção Letreiro

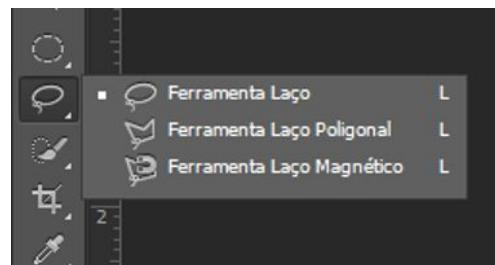



Figura 5.7: Ferramentas de seleção Laço

Figura 5.8: Outras ferramentas de seleção

Resumidamente, suas características são:

- **Ferramenta Letreiro Retangular**: faz seleções retangulares e quadradas;

- **Ferramenta Letreiro de Linha Única**: faz seleção de uma linha na imagem;
- **Ferramenta Letreiro de Coluna Única**: faz seleção de uma coluna na imagem;
- **Ferramenta Laço Poligonal**: para selecionar segmentos de arestas retas;
- **Ferramenta Laço Magnético**: a seleção se ajusta automaticamente a arestas de áreas definidas na imagem (porções da imagem com alto contraste);
- **Ferramenta Seleção Rápida**: faz seleções com base na similaridade de cores e texturas ao clicar ou clicar e arrastar a área que deseja selecionar;
- **Ferramenta Varinha Mágica**: para selecionar pixels dentro de um intervalo de cores similares.

Faça testes com as diferentes ferramentes de seleção na imagem da íris e veja como cada uma delas se comporta.

Opções de ferramentas de seleção

Algo importante para se saber é, independentemente da ferramenta para seleção que esteja usando, é possível aplicar algumas "variantes", por assim dizer, à maneira como a ferramenta é usada.

Por exemplo, para usar a **Ferramenta Letreiro Elíptico**, você deve clicar em um ponto qualquer da imagem, segurar o clique e arrastar o mouse para que a seleção vá se formando – na verdade, é assim que se usa qualquer ferramenta de seleção.

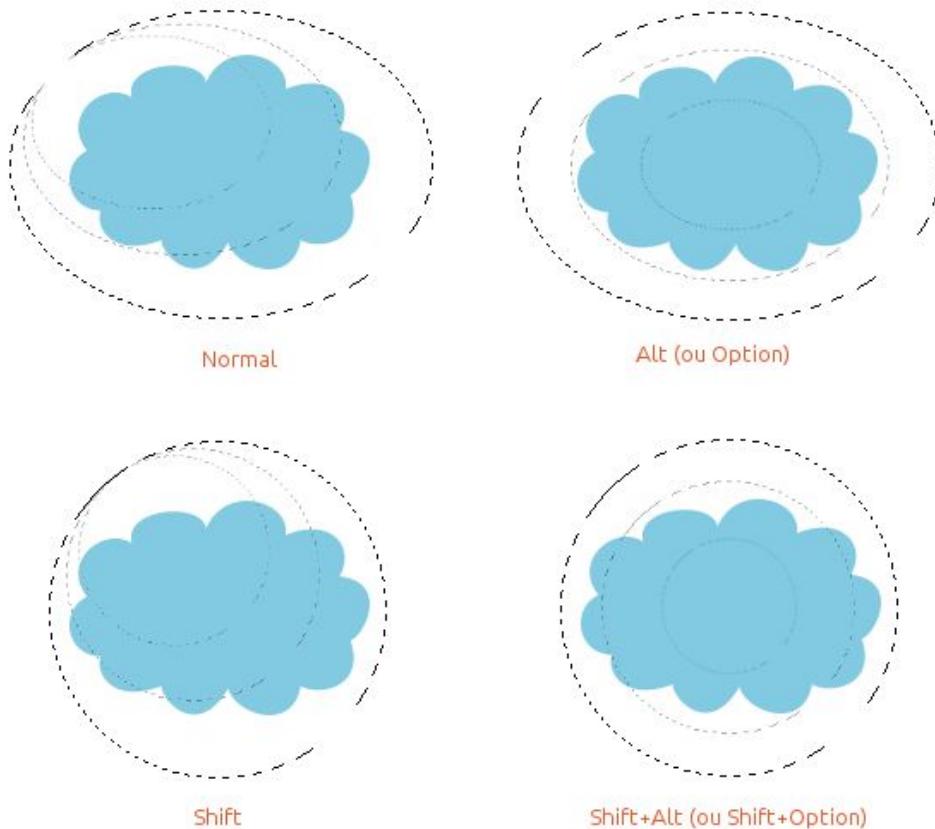



Figura 5.9: Modificadores de seleção

Cada ferramenta de seleção possui suas próprias peculiaridades, maneiras de se usar, objetivos e, claro, possibilidades através da Barra de Opções. É interessante que você explore o uso de todas elas para, quando surgir a necessidade, saber qual a melhor forma de realizar uma seleção.

Ajustes finos de seleção com o modo "Máscara Rápida"

Existe um recurso muito útil para seleções que permite um ajuste fino para que fiquem exatamente da maneira necessária: trata-se do **Modo Máscara Rápida**.

Através desse modo é possível, usando outras ferramentas, como **Pincel** e **Borracha**, realizar ajustes para um nível apuradíssimo de fidelidade com o que se quer selecionar.

Para entrar no Modo Máscara Rápida depois que fizer uma seleção, clique no ícone correspondente, que fica na parte inferior da Barra de Ferramentas, logo abaixo dos dois quadrados de cores, ou pressione a tecla `Q`.

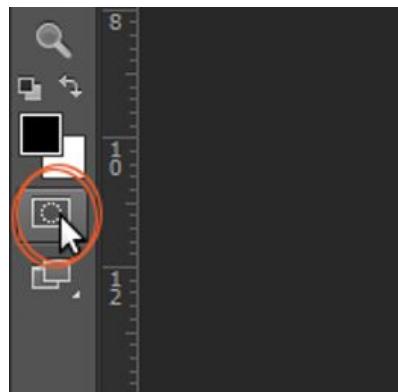



Figura 5.10: Clique para ativar o Modo Máscara Rápida

Uma vez que o Modo Máscara Rápida está ativo, você nota uma brusca mudança na Área de Edição. Fique atento à seguinte convenção: **o que fica vermelho é o que não está selecionado**! Lembre-se disso!

Figura 5.11: Modo Máscara Rápida ativo

A partir de agora, você pode manipular a seleção como bem entender, inclusive usando outras ferramentas, como **Pincel**, **Borracha** e até outras seleções! Com a máscara selecionada, as opções de cor variam na escala de cinza, sendo que usando a cor **branco**, você está aumentando a Máscara e usando preto, você está diminuindo e deixando vermelho e desselecionado. Caso opte por um tom intermediário, a seleção se dará de acordo com o tom de cinza correspondente.

É possível usar, por exemplo, a ferramenta **Pincel** com a cor preto e, dando algumas pinceladas com um pincel redondo de cerdas médias, faça com que a parte não pertencente à íris fique vermelha, ou seja, fique fora da seleção. Se ainda estiver com as configurações usadas para o cavanhaque da Mona Lisa, simplesmente selecione um dos pincéis predefinidos e desabilite as opções/dinâmicas que modificam sua forma.

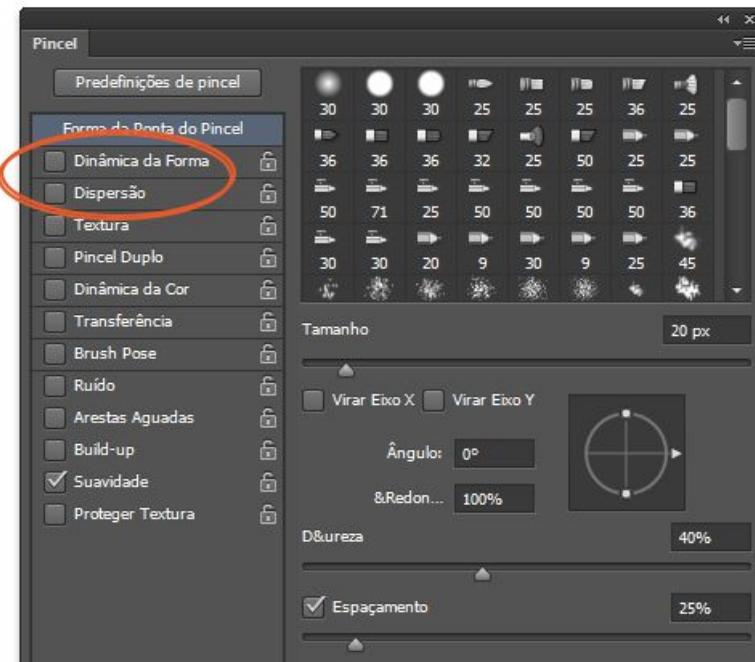



Figura 5.12: 'Dinâmica da Forma' e 'Dispersão' desabilitados

É importante lembrar que você pode conseguir resultados mais satisfatórios aplicando zoom na imagem para obter pinceladas mais acuradas. Para isso, selecione a **Ferramenta Zoom** ou pressione a tecla `Z`, clique para ajustar o zoom (segurando a tecla `Alt` ou `Opt`, você faz *zoom out*) e dê suas pinceladas. A qualquer momento em que estiver com o zoom ativo, você pode segurar a tecla de espaço (`Space`) e, com ela pressionada, clicar e arrastar com o mouse a imagem para chegar a locais desejados.

Figura 5.13: Dar zoom para refinar a Máscara

Para conferir se a seleção realmente está do agrado, restaure o zoom do documento através da opção `Tam. Original` da Barra de Opções da **Ferramenta Zoom** ou com as teclas `Ctrl+1` ou `Cmd+1`, e pressione novamente o ícone do Modo Máscara Rápida nas ferramentas. Se a seleção estiver contemplando toda a íris, é hora de seguir em frente.

Figura 5.14: Íris selecionada

Um resultado bastante semelhante pode ser obtido através da ferramenta **Seleção Rápida**, que consegue fazer automaticamente a seleção de áreas parecidas, através da análise de cores e tonalidades próximas. Experimente para ver do que ela é capaz.

Camadas de Ajuste e alteração de cores

Com o Photoshop, é possível realizar **ajustes** em imagens para que elas fiquem mais condizentes às necessidades de dado projeto ou, simplesmente, para que correções possam ser feitas, como melhoramento de contraste, alteração de cores, exposição, dentre muitas outras.

Normalmente, quando é preciso determinado ajuste como este, os usuários recorrem às opções encontradas no menu `Imagens > Ajustes`, que apresenta uma lista de ajustes possíveis.

Mas estes mesmos efeitos podem ser obtidos através de uma Camada de Ajuste. A grande e compensadora diferença ao usar uma Camada de Ajuste é que as edições feitas não são aplicadas diretamente na imagem (ou seja, não alteram os pixels originais). Ao invés disso, uma camada é criada no **Painel Camadas**, sendo possível editar e ajustar as configurações do efeito aplicado sempre que for preciso.

Apenas tome cuidado para não confundir a Camada de Ajuste com a duplicação de camadas que vimos anteriormente. Ao duplicar, estamos criando uma cópia da imagem original e qualquer alteração que fizermos modificará a camada duplicada, enquanto a original funcionará como um backup. Já ao aplicar a Camada de Ajuste, uma camada é criada especialmente para o efeito, de modo que a original não seja afetada pelos ajustes feitos. Dessa forma, você conservará sempre a imagem original.

Em outras palavras: ao usar Camadas de Ajuste, você garante uma melhor organização de seu projeto e ainda tem a possibilidade de editar os ajustes em uma ou várias camadas sempre que necessário. Isto é, uma alteração não-destrutiva!

Para criar uma Camada de Ajuste, simplesmente clique no botão correspondente no painel Camadas e escolha qual ajuste será feito, como mostrado na imagem 5.17.

Por precaução, se quiser salvar a seleção que fez para não a perder por acidente, você pode, usando alguma ferramenta de seleção, clicar com o botão direito e escolher `Salvar Seleção`. Uma caixa de diálogo se abrirá para que você defina um nome para ela. Já que é possível salvar quantas seleções quiser, atribua um nome que a identifique facilmente em momentos futuros.

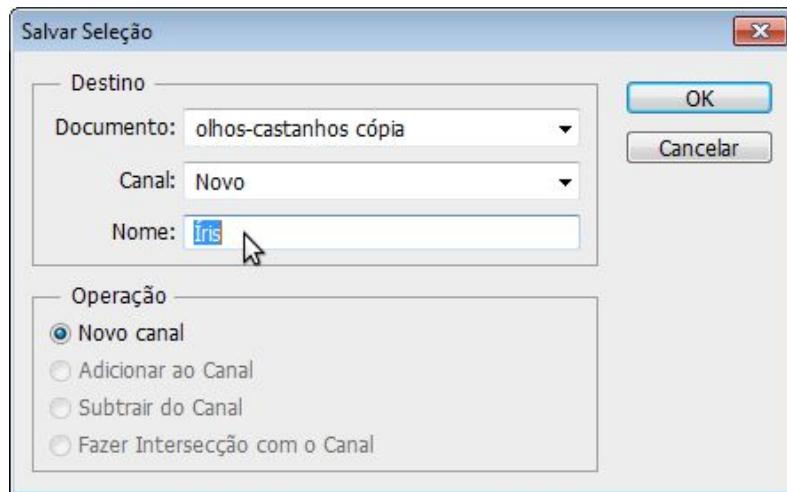



Figura 5.15: Salvando uma seleção e atribuindo o nome 'Íris'

Acesse o painel **Canais** no menu `Janela > Canais` e veja que agora a seleção "Íris" está presente.

Figura 5.16: A seleção está salva como um Canal

A qualquer momento em que você precisar refazer a seleção, simplesmente segure a tecla `Ctrl` ou `Cmd` e clique na miniatura. Vale lembrar que é possível aplicar os modificadores de seleção, pressionando conjuntamente a tecla `Shift` ou `Alt` (ou `Opt`) para, respectivamente, incrementar ou decrementar a área.

Para adicionar uma nova Camada de Ajuste, clique no ícone `Criar nova camada de preenchimento ou de ajuste`, que é o ícone do meio das ações que ficam na parte de baixo do **Painel Camadas**.

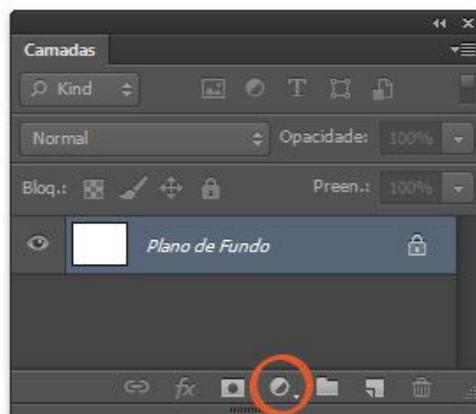



Figura 5.17: Em destaque, ícone de criar uma nova camada de preenchimento ou de ajuste

Com a seleção feita e a camada "olho marrom" selecionada, chegou o momento de aplicar a primeira Camada de Ajuste: **Vibratilidade**.

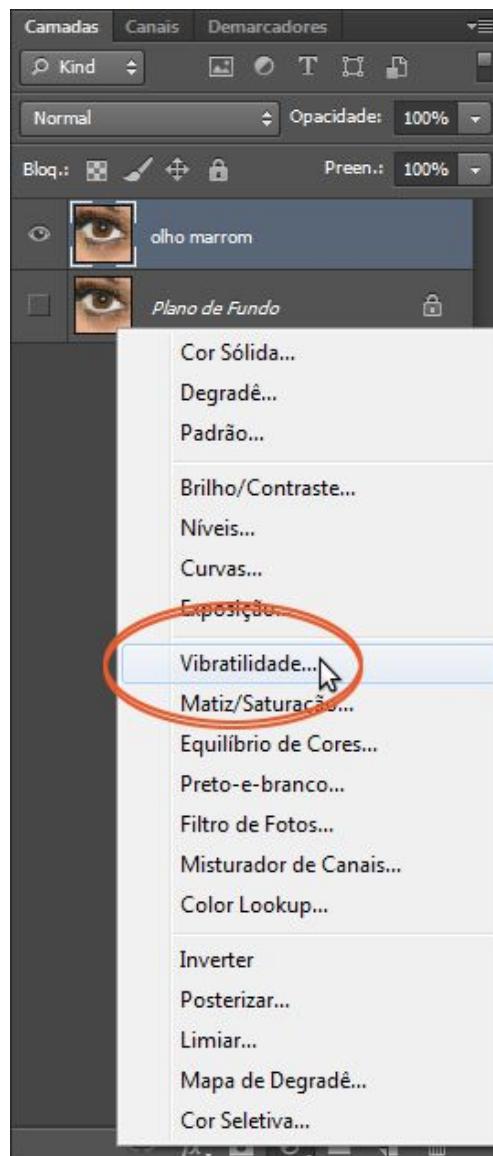



Figura 5.18: Criando uma Camada de Ajuste com o ajuste Vibratilidade

A ideia é fazer com que a íris perca um pouco de sua cor para que seu marrom natural não interfira de uma maneira gritante quando da substituição por tonalidades mais claras. Também é interessante manter – e, dependendo, até realçar – o brilho já presente na imagem original. Para tanto, configurações possíveis são **Vibratilidade**

+100, equilibrando as cores menos saturadas com as de forte saturação existentes na imagem e a **Saturação -80** que satura as cores de uma imagem, deixando-as mais "vivas", sem se preocupar com o equilíbrio.

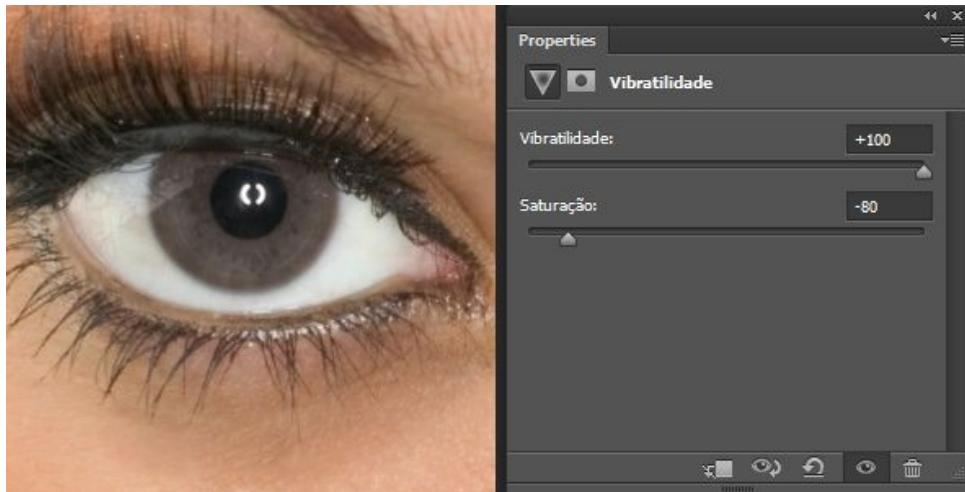



Figura 5.19: Ajustes na Vibratilidade

Em seguida, já é possível escolher uma nova tonalidade para a íris, aplicando uma Camada de Ajuste de **Equilíbrio de Cores**. Lembre-se de que a camada deve ser criada com a seleção da íris ativa – viu como foi útil salvar a seleção?

Se a tonalidade necessária for ditada pelo contratante, ajuste os sliders até chegar lá (lembrando que os diferentes tons da imagem possuem sliders próprios e você pode acessá-los alterando a opção de **Tom**). Mas, para o exemplo, basta mexer somente nos **Tons Médios**, aplicando os valores **Ciano -70**, **Magenta -25** e **Amarelo -40**.

Figura 5.20: Ajustes na Equilíbrio de Cores

A tonalidade alcançada ficou muito interessante, mas perceba que ainda não se parece com um olho natural – no máximo, parece que a pessoa está usando uma lente colorida.

Provavelmente, ajudaria mexer um pouco nos **Níveis**, que deixam a imagem mais equilibrada nos tons claros e escuros. Com a íris selecionada, crie uma nova Camada de Ajuste para Níveis. Com as configurações **Sombra 20**, **Tons Médios 1,20** e **Realce 255** – valores que são relativos às áreas de sombra (tons mais escuros), tons médios e realces (tons mais claros) – já conferimos à íris uma aparência bem mais natural. É parte do aprendizado testar valores, "brincar" com o que o Photoshop oferece para se chegar a um determinado resultado.

No caso, isso poderia ter sido feito usando outros Ajustes, mas, felizmente, o PS oferece uma gama de possibilidades muito grande e, em se tratando de editoração de imagens com o programa número 1 do mundo, é possível testar e experimentar diversas variações de aplicações de edições e efeitos. Com o tempo, você perceberá que não é preciso decorar nada, mas entender como as coisas funcionam e que não há um único caminho a seguir para se obter um resultado almejado.

Figura 5.21: Ajustes em Níveis

Neste ponto, dependendo das especificações passadas, o trabalho já poderia se dar por encerrado. Mas, caso queira obter um olho mais claro em vez desse verde escuro, pode-se aplicar uma camada de **Brilho/Contraste**.

As configurações **Brilho 45** e **Contraste 20** surtem um bom resultado.

Figura 5.22: Ajustes em Brilho/Contraste

E, se quiser aprimorar a peça, adicionando a "cereja do bolo", é possível escurecer o tom dos cílios usando a **Ferramenta Superexposição**. Mesmo que a modelo já os tenha escurecido usando maquiagem, o resultado fica bastante interessante.

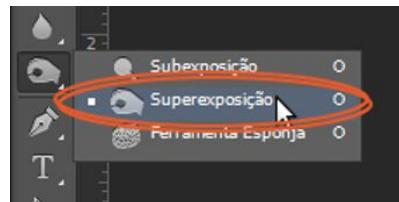



Figura 5.23: Selecionando a Ferramenta Superexposição

Para isso, selecione a camada "olho marrom", já que o efeito não pode ser aplicado em Camadas de Ajuste, e vá pincelando com a **Ferramenta Superexposição** até chegar a um resultado satisfatório.

Depois de escurecer o tom dos cílios da modelo, você pode dar o trabalho por encerrado!

Figura 5.24: Antes/Depois

Veja como ficou o painel **Camadas**:

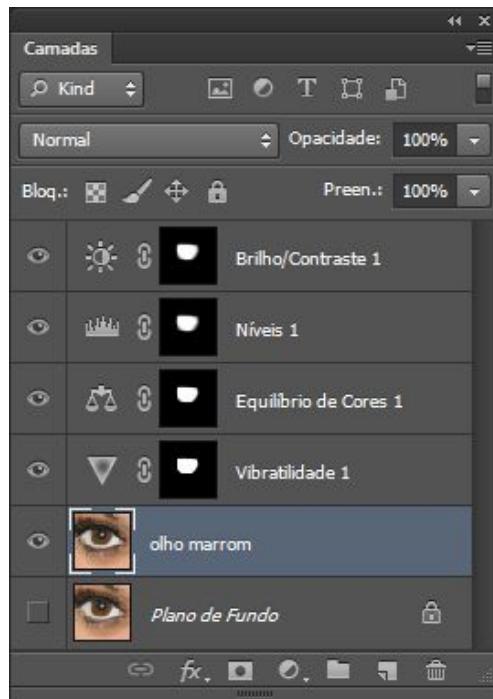



Figura 5.25: Painel Camadas no final do trabalho

Perceba que só foi possível possível chegar a este resultado "empilhando" várias Camadas de Ajuste com efeitos diferentes. Como teste, desabilite uma ou outra, clicando nos respectivos ícones de visibilidade, para ver que tudo muda!

Além de muita atuação com os ajustes e ferramentas em si, também é preciso tomar cuidado com pequenos detalhes. Lembre-se de que não fizemos a seleção completa do olho, logo no começo, deixando poucos pixels "para dentro" da íris, a fim de que o olho ficasse com esta aura marrom.

Em suma, para a obtenção de bons resultados no Photoshop, é preciso o conhecimento técnico, para saber como trabalhar com seus recursos, e muito bom senso, para que as características naturais de um trabalho não se percam. A não ser que você tenha sido contratado para trabalhar num projeto de **Arte Fantástica**, tome muito cuidado para não entregar trabalhos assim:

Figura 5.26: Exemplo de Arte Fantástica

Usando esta técnica, você pode conseguir efeitos muito interessantes, através da seleção de diferentes partes de uma imagem para aplicação de Camadas de Ajuste. O limite está entre sua imaginação e o contrato que você assina!

Figura 5.27: Exemplos de seleção de porções da imagem e uso de Camadas de Ajuste

5.3 Ferramenta Varinha Mágica

Dentre as ferramentas para seleção, talvez uma que mereça algumas palavras a mais seja a ferramenta **Varinha Mágica**, dada a sua "fama", facilidade de uso e por ela prover resultados surpreendentes quando o assunto é fazer seleções.

A ferramenta **Varinha Mágica** faz seleções através da análise do contraste e similaridade de cores e tonalidades, sendo possível ajustes através de sua **Tolerância**, que indica qual será a abrangência da seleção que está sendo feita.

Figura 5.28: Imagem por Robert Vicol

Veja que a `Tolerância` se encontra na Barra de Opções da ferramenta:

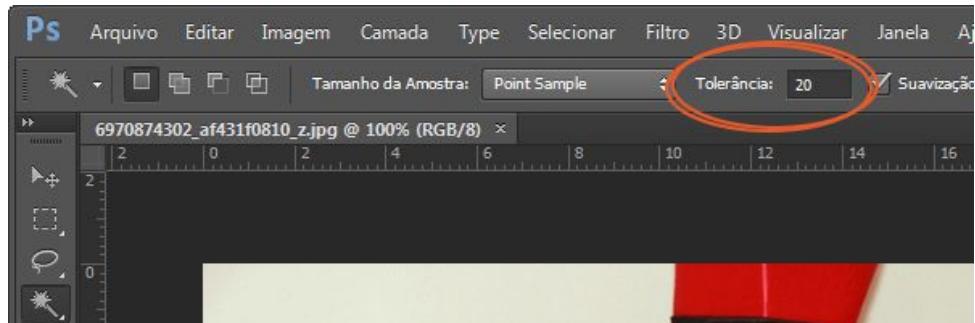



Figura 5.29: Tolerância

Com este nível de Tolerância, clicando na parte esquerda da parede com a ferramenta **Varinha Mágica**, o resultado é:

Figura 5.30: À esquerda, parte da parede selecionada

Perceba, também na Barra de Opções da ferramenta, que existe a opção `Adjacente`, que, quando marcada, limita a seleção à primeira "barreira de cores" encontrada (o caso do exemplo anterior). Quando desmarcada, procura, em toda a imagem, a similaridade correspondente.

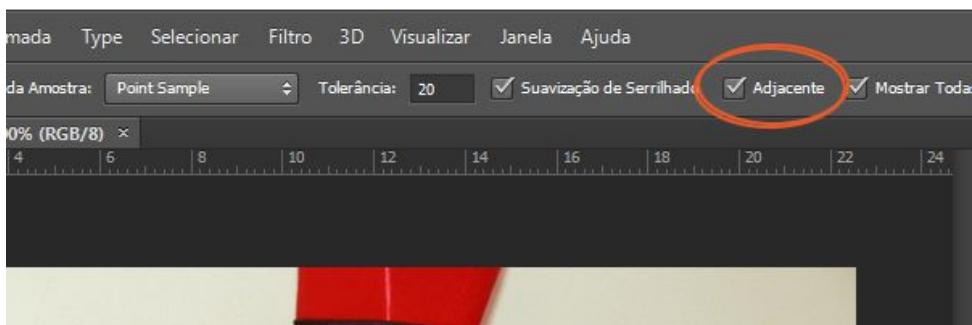



Figura 5.31: Opção 'Adjacente'

Usando a mesma **Tolerância** que da última vez, mas, desmarcando `Adjacente`, o resultado da seleção fica:

Figura 5.32: Seleção com 20 de 'Tolerância' e 'Adjacente' desmarcado

Perceba que alguns outros pontos da imagem, fora a intenção de seleção (a parede), também foram afetados pela marcação.

Figura 5.33: Porções da imagem que foram selecionadas 'sem querer'

Isso é bastante comum de acontecer e, quanto maior for o valor de `Tolerância` usado, mais partes não desejáveis da imagem serão selecionadas, isto é, a seleção fica **mais tolerante**.

Geralmente, uma seleção perfeita é obtida através do uso de vários recursos e ferramentas de seleção combinados. Portanto, no caso, para selecionar somente a parede na imagem, você pode usar a ferramenta **Varinha Mágica** com uma **Tolerância** relativamente baixa – não tem problema deixar desmarcado `Adjacente` – e, através da adição de seleção, vista anteriormente, selecionar diferentes porções da parede.

As seleções indesejadas feitas em outras partes da imagem, você pode subtrair usando outras ferramentas de seleção com a variante de subtração, como **Ferramenta Letreiro Elíptico**. Enfim, você pode se valer de todos os recursos de seleção do Photoshop para realizar uma seleção adequada aos propósitos necessários para a edição, incluindo o **Zoom**. Justamente por isso, é importante que você saiba o que

cada um pode fazer para conseguir uma combinação adequada.

Figura 5.34: Somente parede selecionada

Depois que a seleção estiver do jeito que você precisa, é possível aplicar todos os tipos de efeitos e usar ferramentas e filtros variados, conforme seja necessário (e serão vistos no capítulo 8).

Figura 5.35: Um novo papel de parede para a festa!

5.4 Revisando...

Neste capítulo você aprendeu:

- Como fazer seleções;
- Sobre refinamento de seleções no Modo Máscara Rápida;
- Como salvar uma seleção para uso futuro;
- Como conseguir efeitos fantásticos empilhando Camadas de Ajuste;
- Que existem diversas ferramentas para seleção (e suas diferentes opções e variantes).

E que tal juntar alguns dos conhecimentos já adquiridos até agora e fazer um pequeno projeto de reconhecimento? Vá para o próximo capítulo!

Capítulo 6

Aplique efeitos na Mona Lisa

Sim, é verdade que o Photoshop é um programa extremamente poderoso com relação à criação e edição de imagens, portanto, o conhecimento técnico se faz necessário — e é para isso que serve este livro, não é verdade? Mas tudo o que é preciso é saber do que ele é capaz, conhecer técnicas para se alcançar determinado objetivo e prática, muita prática.

O PS é um programa muito completo, capaz de fazer, virtualmente, qualquer coisa que possamos imaginar. Por mais que sua quantidade de funcionalidades possa assustar um pouco no início, ele está longe de ser impossível de se aprender. É tudo uma questão de prática. Aliás, é possível alcançar efeitos interessantes até sem nenhum conhecimento anterior. Não acredita? Então, agora, você fará um pequeno projeto de reconhecimento para ver que é possível!

E, neste ponto, cabe uma respeitosa pergunta ao estimado leitor: você conhece "Ela tem fogo na bunda"?

6.1 "Ela tem fogo na bunda": versão Photoshop

L.H.O.O.Q. é uma obra de Marcel Duchamp (http://pt.wikipedia.org/wiki/Duchamp) feita em 1919, e se trata de uma versão da Mona Lisa de cavanhaque! Seu nome original se pronuncia "*èl ache o o qu*", uma paranomásia francesa para *Elle a chaud au cul*, que em uma tradução mais amena, pode ser lido como "Ela tem fogo na bunda".

Figura 6.1: L.H.O.O.Q., de Marcel Duchamp

Na verdade, várias versões da obra foram feitas e, provavelmente, o velho Duchamp não se importará se mais uma for produzida, dessa vez usando recursos tecnológicos ímpares para uma homenagem à sua obra através da computação gráfica.

Primeiramente, é necessária uma imagem do quadro de da Vinci para servir de base: https://raw.github.com/tarciozemel/livro-photoshop-arquivos/master/06-pequeno-projeto-de-reconhecimento/MonaLisa.jpg. Abra a imagem no Photoshop através do menu `Arquivo > Abrir`, ou através do atalho `Ctrl+O` no Windows ou `Command+O` caso esteja utilizando um Mac. E abra o arquivo que acabou de baixar.

Olhada rápida no painel Camadas

Assim que você abrir a imagem, verá que, no **Camadas**, aparece um novo item na lista com a miniatura da imagem. A gestão de trabalhos com camadas é um dos recursos mais poderosos do Photoshop e, neste ponto, você vai entender o motivo.

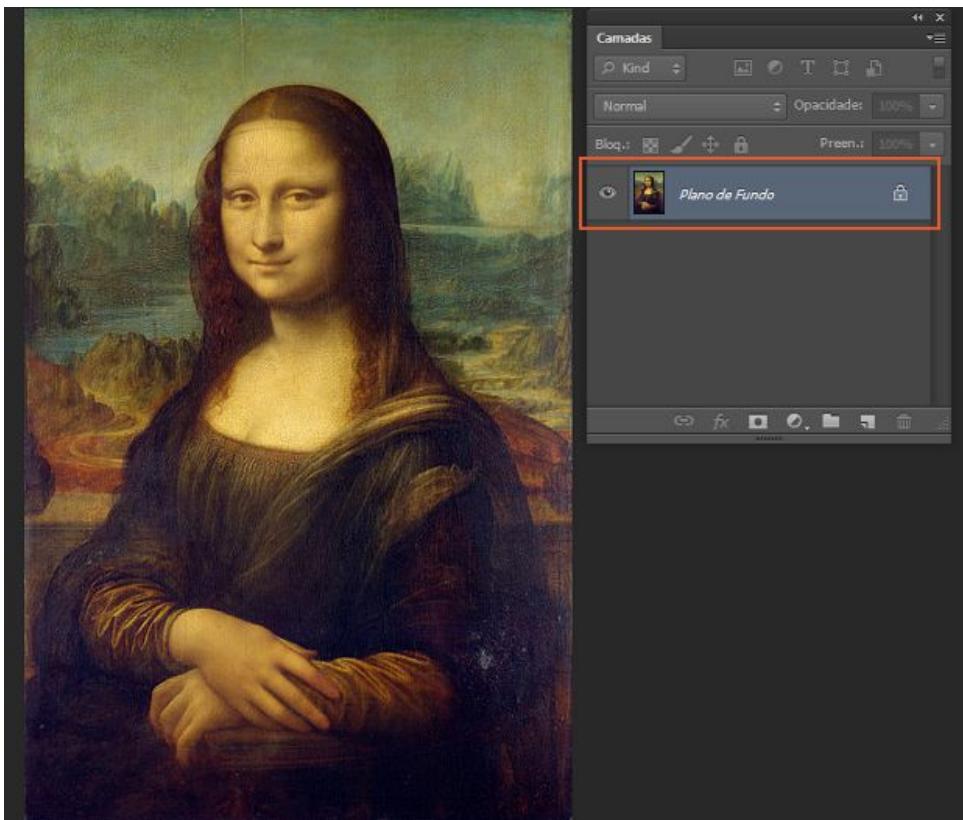



Figura 6.2: Miniatura da imagem, agora no painel Camadas

Se o painel não estiver exatamente nesta posição, acesse o menu `Janela > Camadas` ou pressione a tecla `F7`.

Também existem algumas interações importantes e interessantes que tornam possíveis um trabalho mais profissional com camadas, como Modos de Mesclagem, Filtros, Opacidade e Preenchimento e mais, como foi visto no capítulo 4.

Removendo a saturação da imagem

Para que você possa chegar o mais próximo possível da obra original, é preciso, primeiro, dessaturar a Mona Lisa. Remover a saturação significa retirar as cores da imagem para que ela fique em tons de cinza. Existem diversas maneiras de se fazer isso, umas mais avançadas, outras mais simples (e cada uma delas tem suas vantagens e desvantagens).

Para o exemplo, recorra a uma maneira bem rápida e prática que é acessar o menu `Imagem > Ajustes > Remover Saturação` ou seu atalho, pressionando as teclas `Ctrl+Shift+U` (ou `Cmd+Shift+U`). Com isso, a imagem agora está em tons de cinza.

Figura 6.3: Mona Lisa dessaturada

Usando um cavanhaque pronto

Você pode encontrar pela web um cavanhaque pronto para inserir na imagem. Para facilitar, você pode usar o arquivo `cavanhaque-da-mona-lisa.png` (https://raw.github.com/tarciozemel/livro-photoshop-arquivos/master/06-pequeno-projeto-de-reconhecimento/cavanhaque-da-mona-lisa.png) . Depois

de baixá-lo, vá ao menu `Arquivo > Inserir` e escolha o arquivo. Com isso, a imagem é inserida no documento, em uma nova camada.

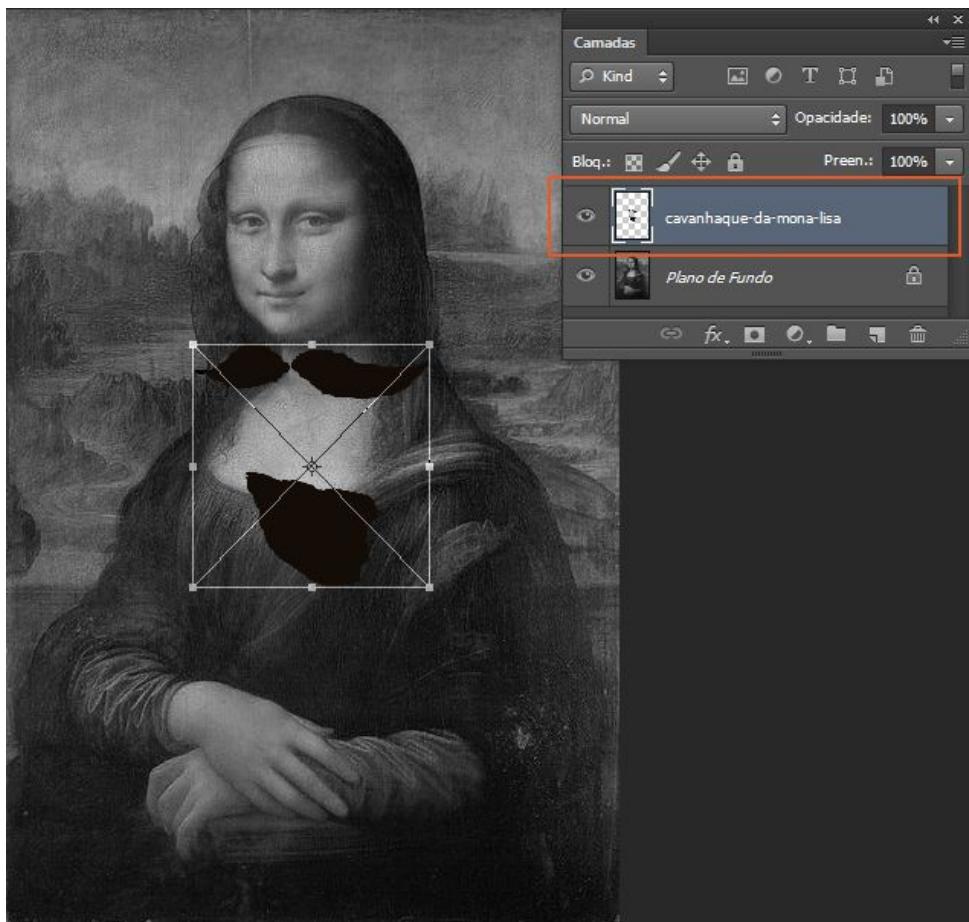



Figura 6.4: Inserindo o cavanhaque da Mona Lisa

Para o exemplo, uma imagem de extensão `.png` está sendo usada, mas o Photoshop também admite outros formatos, inclusive nativos de outros programas da Creative Suite, como arquivos `.ai` (do Adobe Illustrator) e até arquivos `.pdf`.

Perceba que existem quadradinhos nas extremidades da imagem que acabou de ser inserida. Clicando e segurando sobre eles, é possível redimensioná-la para que se adeque ao tamanho necessário. Clicando e segurando na "área interna" do retângulo, é possível movimentá-la livremente para a posição desejada.

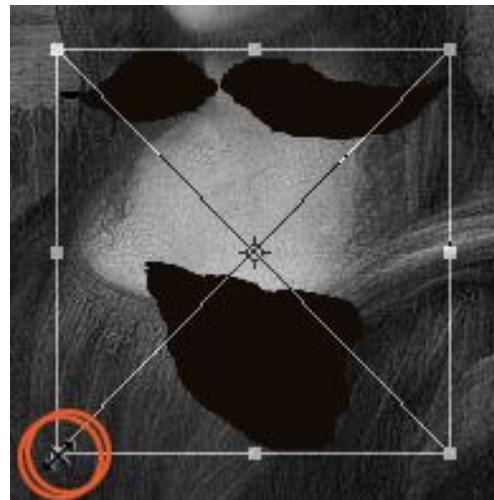



Figura 6.5: Redimensionando a imagem inserida no documento

Enquanto redimensiona, você pode segurar a tecla `Shift` para que o dimensionamento seja proporcional. A tecla `Alt` (ou `Opt` em Mac) pode ser usada para redimensionar a partir do centro. Você pode também combinar as duas teclas para redimensionar proporcionalmente a partir do centro.

Depois de ajustar o posicionamento e dimensões da imagem, simplesmente pressione `Enter` para confirmar a inserção. Após isso, sua Mona Lisa estará como a seguir:

Figura 6.6: Bravo!

Criando um cavanhaque

É possível, também, criar o cavanhaque a partir da ferramenta **Pincel**. Quando você a seleciona, clicando em seu respectivo ícone ou pressionando a tecla `B`, ela fica ativa.

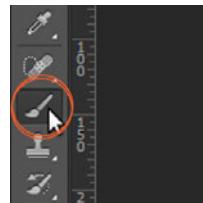



Figura 6.7: Selecionando a ferramenta Pincel

Mas, para criar o cavanhaque, será preciso editar as propriedades do pincel. Para tanto, esteja certo de que o painel Pincel esteja ativo: vá ao menu `Janela > Pincel` ou pressione `F5`.

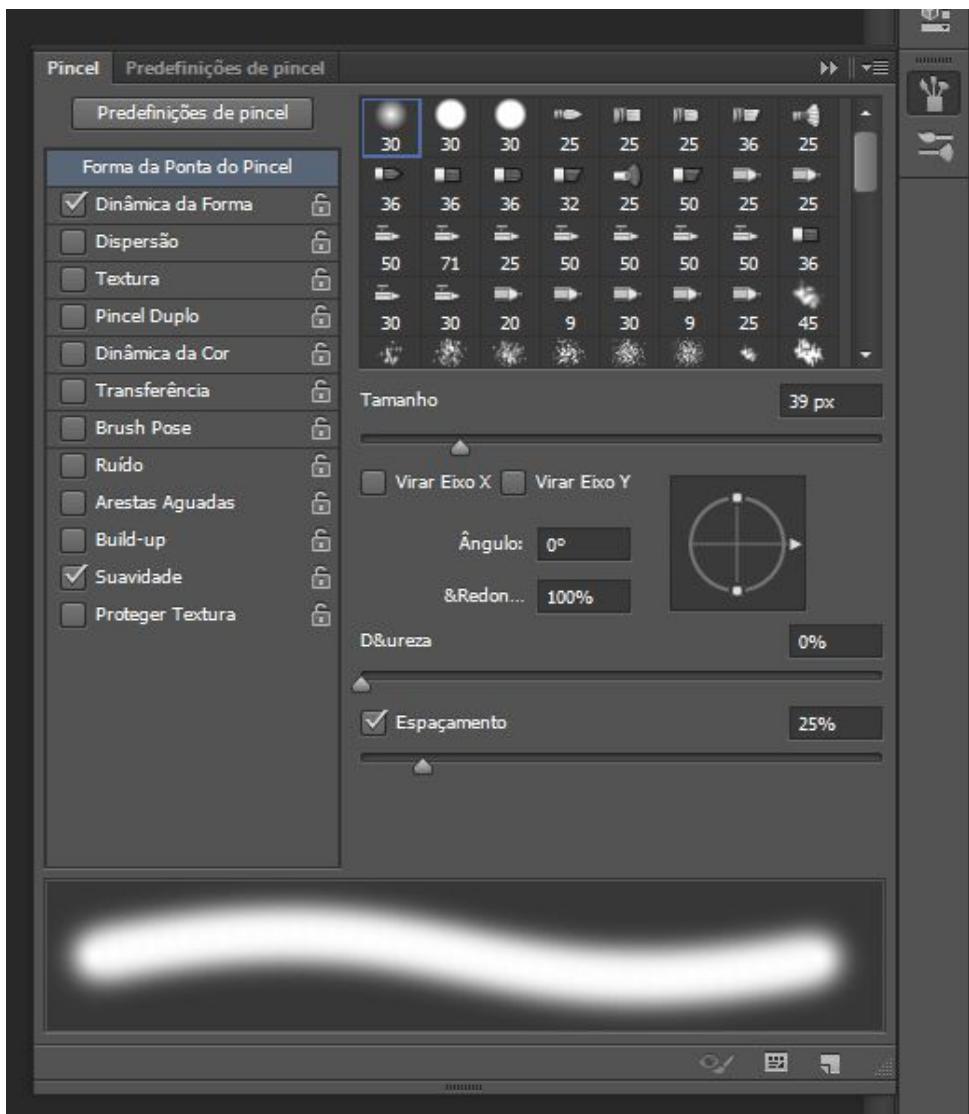



Figura 6.8: Painel Pincel

Mais uma vez, não se importe tanto se, no seu ambiente, ele não aparece exatamente nesta posição. O importante, aqui, são as configurações de pincel necessárias para que você possa criar um cavanhaque para a Mona Lisa.

Veja que nas opções à esquerda do painel, encontram-se determinadas dinâmicas que podem ser aplicadas para que, a cada pincelada dada com a ferramenta, estas

características estejam presentes, tornando o pincel único a cada necessidade e interação com a Área de Edição. À direita estão predefinições de pincéis e algumas características, como tamanho e ângulo da pincelada e embaixo um preview de como ficarão as pinceladas segundo as configurações que estão sendo alteradas.

Existem diversas maneiras possíveis para se realizar efeitos e criar conteúdos com o Photoshop; no caso, vamos seguir as orientação de configuração que seguem.

Servindo de base, selecione o pincel `Dune Grass`, de número `112`, conforme mostrado na imagem abaixo. No caso de dúvidas, basta posicionar o mouse em cima dele por alguns segundos até aparecer uma dica que conterá o nome. Com o tempo, você passará a reconhecer os pincéis muito mais facilmente.

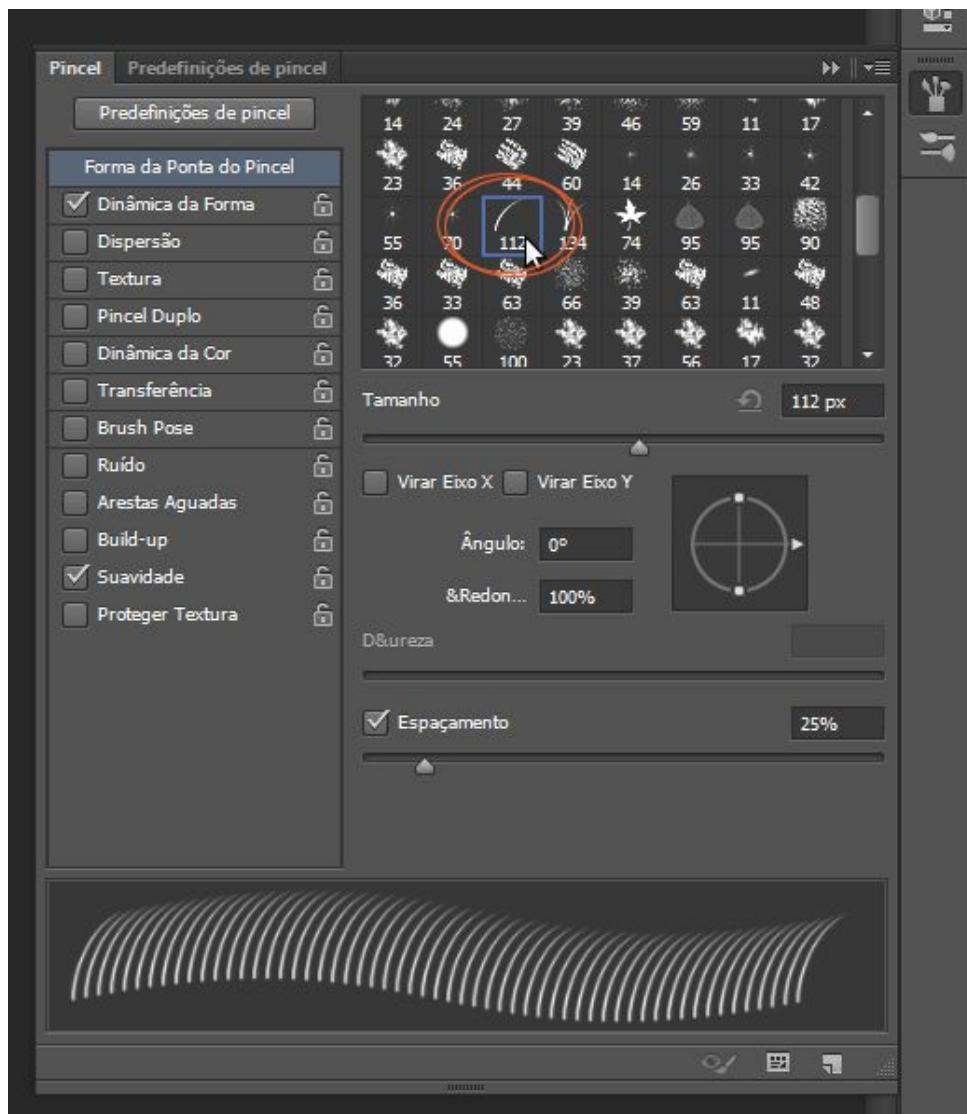



Figura 6.9: Selecionando o pincel Dune Grass como base

Nas opções à esquerda, selecione `Dinâmica de Forma`. Como sugere o próprio nome, através destas configurações é possível definir a forma do pincel com características como **Tremulação**, **Diâmetro**, **Redondeza**, dentre outros — se você tiver uma Pen Tablet, as opções de configuração de Pincel se expandem ainda mais, já que é possível se valer da pressão da caneta para conseguir dinâmicas e efeitos

incríveis!

Geralmente, um cavanhaque é formado por pêlos desordenados e de vários tamanhos, então, a ideia é tentar imitar essas características através das configurações do Pincel. Uma sugestão para chegar em um bom resultado é seguir as definições da imagem 6.10, no entanto você pode ajustar da forma que achar mais conveniente.

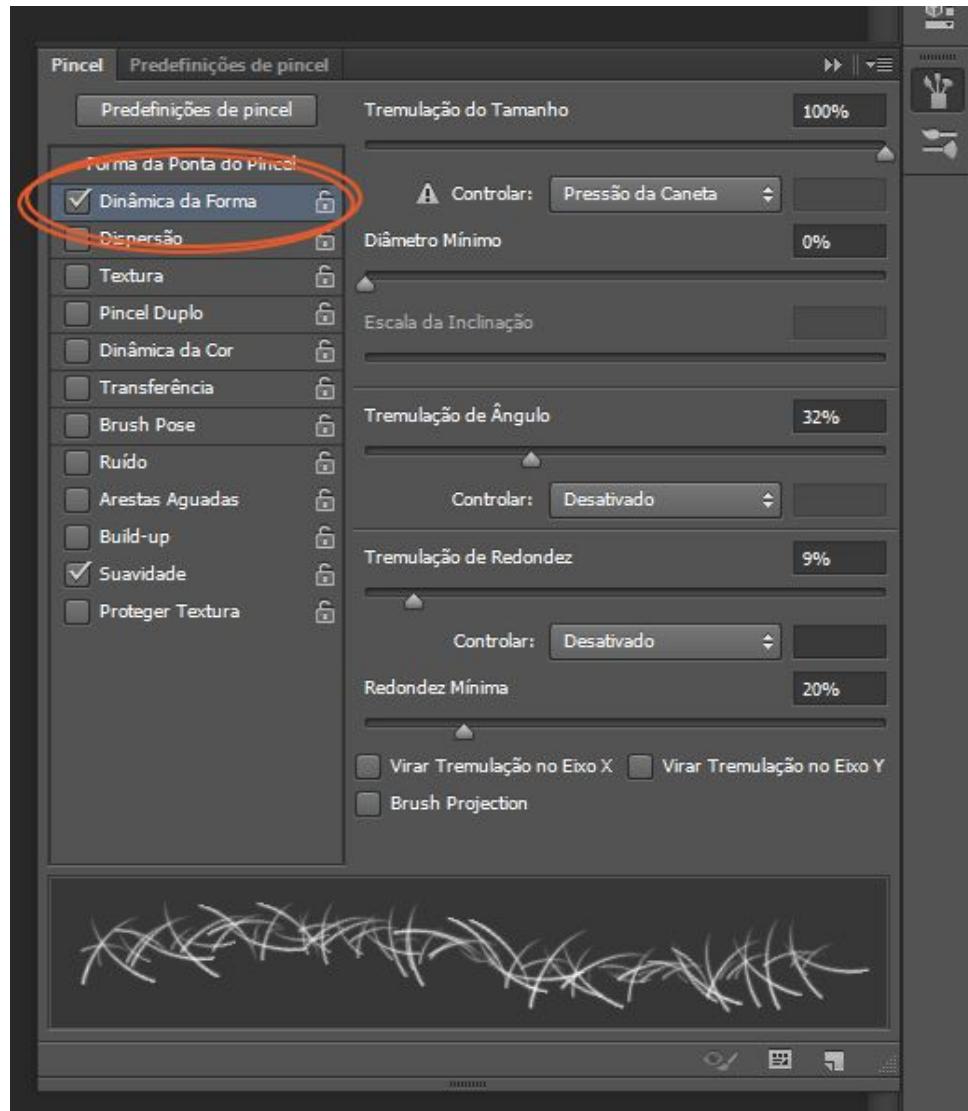



Figura 6.10: Exemplo de configuração da Dinâmica de Forma

Para um ajuste mais fino, também seria interessante mexer um pouco com as configurações de **Dispersão** que, como sugere o próprio nome, vai "dispersar o pincel", fazendo com que as pinceladas fiquem bem irregulares e espalhadas.

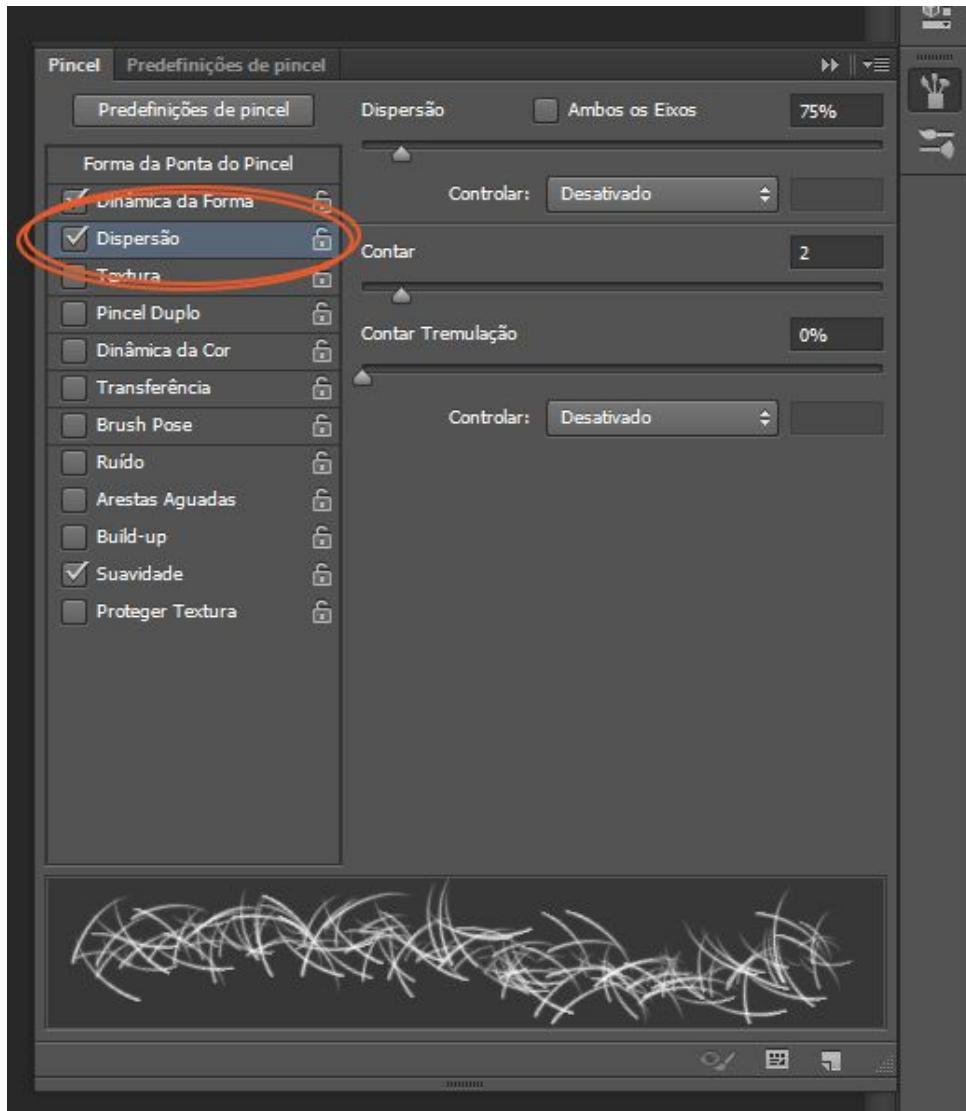



Figura 6.11: Exemplo de configuração de Dispersão

Veja, no preview, como está ficando a pincelada. São "fios" de vários tamanhos,

em várias angulações e espessuras diferentes. Certamente lembram pelos de um cavanhaque e, neste ponto, já podemos experimentar para ver como ficará o resultado — é interessante que você explore as outras configurações para ver quais dinâmicas e maneiras de se alterar as pinceladas estão disponíveis. Modificando algumas poucas configurações, é possível obter resultados impressionantes!

Para fazer alguns testes, é interessante criar uma nova camada, dessa forma, o que fizermos não influenciará nos resultados já obtidos até agora. Então, vá ao painel **Camadas** e clique no ícone `Criar uma nova camada` ou pressione `Ctrl+Alt+Shift+N` para Windows ou `Cmd+Opt+Shift+N` em Mac.

Figura 6.12: Ícone 'Criar uma nova camada'

Dê um duplo clique com o cursor do mouse em seu atual nome, você verá que é possível renomear a camada. Altere o nome para `cavanhaque`.

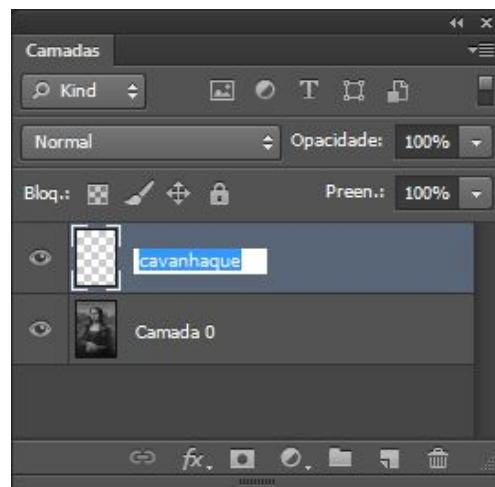



Figura 6.13: Renomeando camada para `cavanhaque`

A partir de agora, com a camada `cavanhaque` selecionada, certifique-se de que a ferramenta **Pincel** está ativa (tecla de atalho `B`), solte a imaginação e faça o melhor

cavanhaque possível para a Mona Lisa! Lembre-se de que, a qualquer momento que tiver a ferramenta **Pincel** ativa, você tem novas possibilidades na Barra de Opções e, clicando com o botão direito do mouse na Área de Edição, acesso a configurações rápidas importantes, como o **Tamanho** e **Dureza** do pincel.

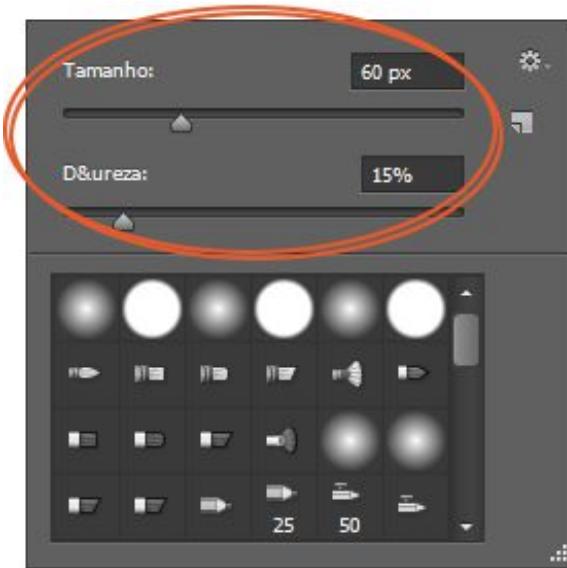



Figura 6.14: Opções da Ferramenta Pincel quando se clica com o botão direito do mouse

Como dica, saiba que é possível alterar o tamanho do pincel sem acessar estas opções, através de suas teclas de atalho para diminuir e aumentar o tamanho que são, respectivamente, `[` (colchete de abertura) e `]` (colchete de fechamento).

Após realizar os ajustes necessários, é hora da ação!

Figura 6.15: Bravo![2]

Viu como, com pouco esforço e algumas pinceladas, já é possível uma interação divertida com o Photoshop com um resultado digno de pintores europeus consagrados?

Indo mais além, imagine que você precise usar a imagem da Mona Lisa em um tamanho maior, para fazer um poster. O primeiro e natural pensamento é de redimensionar a imagem para que ela fique maior, certo? Entretanto, isso pode trazer consequências não esperadas... Veja o que acontece com a imagem do resultado final

mostrado, se for aumentada em 800%, por exemplo:

Figura 6.16: Bravo![2]

Veja que, agora, a resolução da imagem ficou bem pior e é possível perceber que, na verdade, ela é formada por pequenos "quadradinhos", chamados **pixels**. Mas como eu poderia fazer para ter uma imagem que eu possa aumentar, sem perder a qualidade?

6.2 Entenda os pixels e vetores

Você também precisa saber a diferença entre imagens formadas por **pixels** e imagens formadas por **vetores**, pois isso influencia diretamente em decisões importantes de trabalho, como, por exemplo, qual ferramenta usar e em qual formato exportar determinada imagem.

Pixels

Didaticamente e para os propósitos de uma explicação básica, considere que **pixel** (aglutinação de **Pic**ture e **El**ement) é a menor unidade de medida na sua tela ou em uma imagem digital. Entretanto, a realidade é mais complicada que isso, como é possível ver no artigo "Pixels, pixels ou pixels? Dicas de Web Mobile com viewport" disponível em http://blog.caelum.com.br/pixels-pixels-ou-pixels-dicas-de-web-mobile-com-viewport.

Cada quadradinho desses possui uma informação de cor e localização e, quando você edita uma imagem assim, você não está mexendo com objetos ou formas, mas sim diretamente com os pixels que a compõem.

Se você observar a **resolução** do seu monitor, hipoteticamente 1366 x 768, essa é a quantidade de pixels que estão sendo exibidos na tela: 1366 pixels no sentido horizontal e 768 pixels na vertical.

Talvez fique mais fácil se você pensar nas resoluções de câmeras digitais. Quando se diz que uma câmera digital tem uma resolução de até 1.3 Megapixels ("megapixel" equivale a 1 milhão de pixels), isso quer dizer que as fotos batidas com essa câmera podem ter até 1.300.000 pixels, ou, na prática, uma imagem de 1280 pixels de largura por 1024 de altura (1280 x 1024 = 1.310.720). Daí que, quanto maior a resolução de um monitor ou foto digital, mais pixels existem.

Então, em termos mais simples, pixel é a menor unidade de uma imagem digital e determina qual será sua resolução.

Alguns formatos conhecidos de tipos de imagem formadas por pixels são o `JPG`, `GIF`, `PNG` e o `BMP`.

É preciso entender que, quando se comenta sobre "resolução da imagem", o que se está querendo saber é a respeito da **densidade de pixels**. Como você viu, quanto maior a densidade de pixels, maior a resolução de uma imagem.

Convencionou-se tratar sobre a densidade de pixels através da medida **DPI** (*Dots per Inch* ou Pontos por Polegada) e para o caso de imagens vistas em tela (por exemplo, um monitor), **PPI** (*Pixels per Inch* ou Pixels por Polegada). No entanto, na prática da profissão é comum se referir a DPI até em imagens sendo vistas em tela.

Então, usando um documento de **10 x 10in** (para facilitar o cálculo e o entendimento), quando você cria um documento de **72ppi**, isso quer dizer que é possível trabalhar com 720 pixels de largura e 720 de altura. Pegando uma imagem de **300ppi**, são **3000 x 3000px**.

Para visualização em tela, um valor aceito/convencionado para PPI é de 72 (na maioria das vezes tratado como "72dpi"). Portanto, ao realizar trabalhos no Pho-

toshop voltados à web ou que serão exibidos somente em tela, este é o valor com que você vai trabalhar.

Se o trabalho é para impressão, então a quantidade de DPI precisa ser maior, considerando que, quanto maior a densidade de pixels, melhor será a qualidade da impressão. Uma maneira fácil de saber qual a resolução de impressão adotada por alguns é:

- Para impressões com somente "cores chapadas" (sem muitas nuances de cores, sem degradês etc.), **150dpi**;
- Para impressões com mais nuances de cores (imagens de pessoas, paisagens etc.), **300dpi**.

Acima disso, geralmente é especificado pelo contratante e os detalhes acertados no **bureau de impressão**.

Há também algumas tabelas que propõem a correlação "Distância Visualização / DPI", ou seja, sugerindo que conforme o objetivo da peça e de qual distância ela será vista pelas pessoas, deve-se adotar um ou outro valor de pontos por polegada. Por exemplo:

- Até 1 metro: 300 Dpi;
- 2 metros: 150 Dpi;
- 4 metros: 100 Dpi;
- 5 metros: 75 Dpi;
- A partir de 10 metros: 35 Dpi.

Obviamente, para obter um ótimo resultado, o tamanho da impressão também deve ser considerado.

Na dúvida, comece usando a regra "72/150/300" e, conforme evolui, comece a pesquisar e a experimentar outros tipos de resolução para conhecer a correlação que você considera adequada.

Vetores

"Vetores" aqui, são aqueles mesmos vetores que você aprendeu (ou ainda vai aprender) nas aulas de Física. Acontece que o conceito de vetores foi aplicado na computação gráfica e, para a partir daí, prover os benefícios da geometria.

Imagens vetoriais são imagens formadas por vetores e cada um deles é representado por fórmulas matemáticas (geralmente complexas). Todas estas fórmulas/vetores, juntos, dão aos seres humanos a impressão de que se trata de uma "coisa única" — só Gestalt explica...

Imagens compostas por vetores não possuem resolução e isso nem seria possível, já que não são formadas por pixels, e justamente por isso, você pode mover, rotacionar e redimensionar imagens vetoriais sem que estas percam sua qualidade!

Alguns conhecidos formatos vetoriais são `SVG` (Scalable Vector Graphics), `AI` (Adobe Illustrator) e `CDR` (Corel Draw).

Comparando pixels e vetores

Quando se está na área de composição e editoração de imagens digitais, é vital saber a diferença entre cada "tipo" de imagem e as implicações que surgem dessas diferenças.

Faz uma grande diferença quando se trabalha com imagens vetoriais e quando se trabalha com pixels. Apesar de os bons programas para tal conseguirem tratar ambos os tipos, cada um possui vantagens e desvantagens.

Talvez a principal desvantagem de se trabalhar com pixels seja o fato de que eles possuem **tamanho fixo** (1 pixel é 1 pixel e pronto), ou seja, ao redimensionar uma imagem composta por pixels, não se pode esperar que cada um deles seja redimensionado. Na verdade, o programa "preenche" os espaços com outros pixels, dando a impressão de que ela foi redimensionada, e com isso a estrutura original de pixels é completamente alterada! Por isso quando se redimensiona uma imagem, aumentando seu tamanho, diz-se que ela "perdeu resolução".

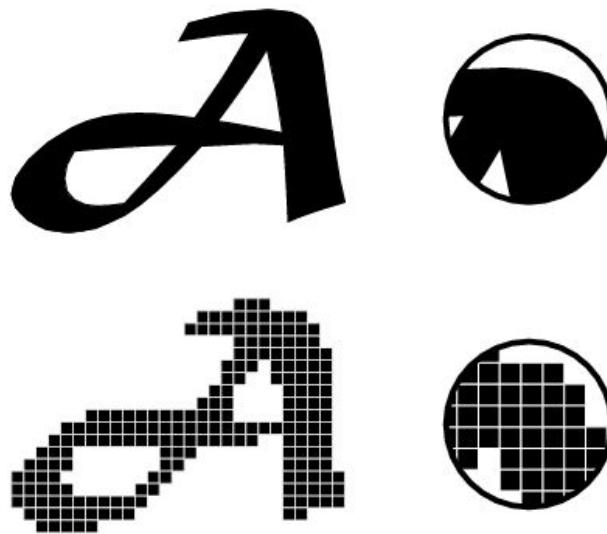



Figura 6.17: Zoom em imagem vetorial x Zoom em imagem em pixels

Imagens vetoriais, por sua vez, podem ser redimensionadas (para mais ou para menos) livremente, sem "perder resolução", já que, como se tratam de cálculos matemáticos, eles só precisam ser refeitos para definir o apresentado na tela será maior ou menor.

Quando trabalhamos com imagens em pixels, temos as vantagens de ter formatos de arquivos mais usados e difundidos, compatibilidade maior entre programas e suporte a mais cores e mais possibilidades de edição. Por sua vez, trabalhar com vetores traz as vantagens de redimensionamentos não-destrutivos, tamanhos de arquivos (geralmente) menores e edições mais precisas.

Quando usar pixels e quando usar vetores?

Dependendo do trabalho que precisa ser feito, é mais adequado usar pixels ou vetores. Baseando-se nas vantagens de cada formato mostradas anteriormente, você já tem condições de escolher entre um ou outro.

Se, por exemplo, você está trabalhando na identidade visual de uma empresa e precisa desenvolver um logo, sua primeira opção deveria ser **vetores**, já que um logo utiliza poucas cores e pode ser redimensionado sem perda de qualidade — um logo pode ser usado usado numa caneta ou num *outdoor*.

Se, por exemplo, precisa fazer uma montagem numa foto, então sua escolha seria

pixels, já que há suporte para mais cores e maiores possibilidades de edição, fora o fato de as câmeras, nativamente, já criarem arquivos baseados em pixels.

Viu só? Dependendo do caso, você deve trabalhar com um ou outro formato. Não há resposta definitiva para esta pergunta e você terá que analisar as necessidades de cada caso. Ah, e não fique surpreso com a possibilidade de trabalhar com o uso combinado das duas tecnologias, pois isso é muito mais comum do que você imagina!

6.3 Revisando...

Neste capítulo você:

- Teve o primeiro contato com camadas;
- Aprendeu a inserir outras imagens em um documento;
- Aprendeu a como configurar e usar a ferramenta Pincel;
- Analisou a diferença entre pixels e vetores e vantagens em usar um ou outro.

A partir de agora, é chegado o momento de aprender mais sobre as possibilidades de edições mais refinadas usando **Máscara de Camada**, tema do próximo capítulo.

Capítulo 7

Máscara de Camada para trabalhar com os efeitos

No Photoshop, tecnicamente, **máscaras** servem para **controlar a transparência de uma camada**, seja em partes ou na íntegra. A partir disso, pode-se entender que a máscara de uma camada serve para exibir ou ocultar determinadas porções desta ou toda ela, conforme a necessidade.

Para entender como funciona a aplicação de uma máscara em uma camada, a maneira mais simples é fazer analogia a uma máscara de verdade: quando alguém a veste, é possível ver do rosto somente as partes em que a máscara é "vazada" (geralmente, olhos).

Suponha que você foi contratado para editar um **book de casamento**. Além de fazer o tratamento das imagens e aplicar diversos efeitos, seria interessante fazer algumas montagens, que já são tradicionais e esperadas em trabalhos do tipo.

Um efeito comum nesse caso é montar uma composição que mescla duas ou mais imagens de forma suave, formando efeitos interessantes que agra-

dam aos noivos. Olhando todas as fotos a que você tem acesso, você decidiu fazer uma montagem desse tipo usando estas duas imagens (disponíveis em https://raw.github.com/tarciozemel/livro-photoshop-arquivos/master/07-mascara-de-camada/3858762298_02258a9984_z.jpg e https://raw.github.com/tarciozemel/livro-photoshop-arquivos/master/07-mascara-de-camada/3857969399_cf01603f1b_z.jpg) :

Figura 7.1: Imagem por Norhendra Ruslan

Figura 7.2: Imagem por Norhendra Ruslan

A primeira medida é abrir estas duas imagens no Photoshop. Para tanto, vá em `Arquivo > Abrir` ou use o atalho `Ctrl+O` (ou `Cmd+O` no Mac), selecione ambas e clique no botão `Abrir`.

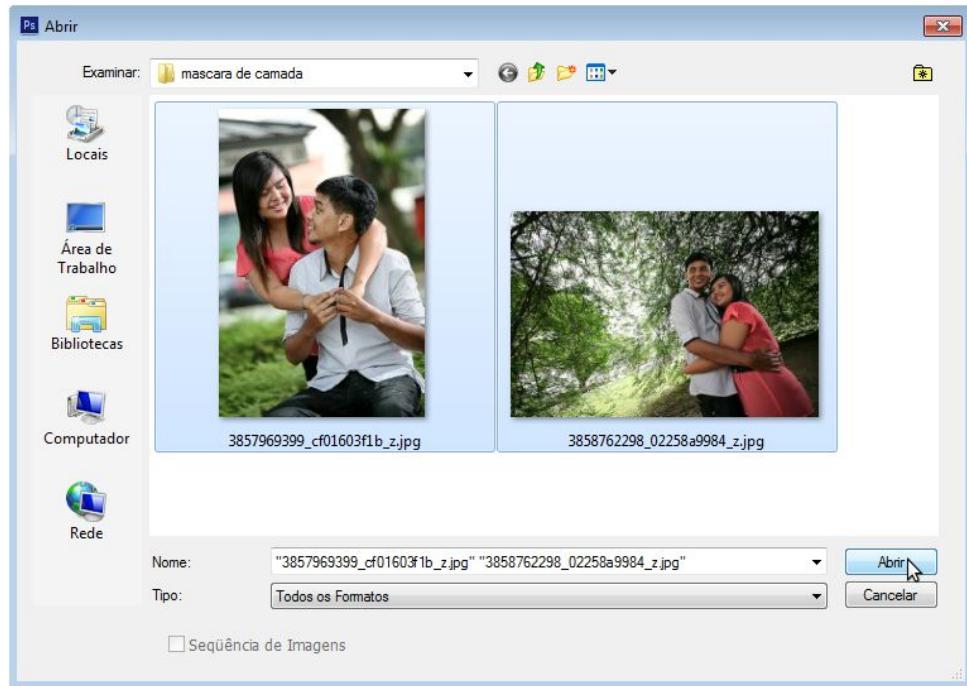



Figura 7.3: Abrindo 2 imagens no Photoshop

Com isso, perceba que cada uma das imagens ficará disposta em uma aba própria no Photoshop, indicando que é possível mexer em ambas separadamente.

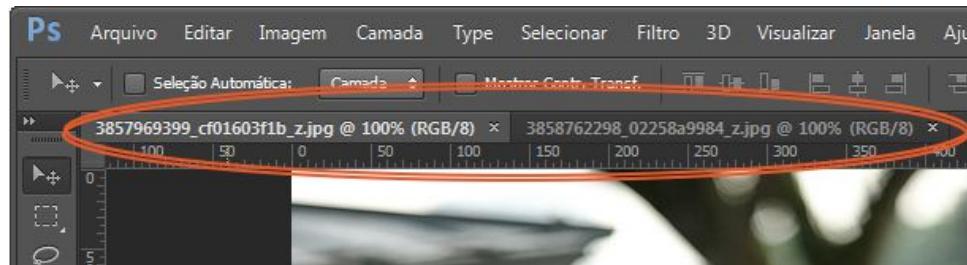



Figura 7.4: Cada uma das imagens está numa aba própria

Mas para que seja possível construir essa montagem, é preciso que ambas as imagens estejam no mesmo documento. Uma das diversas maneiras de fazer isso é copiar toda uma imagem de um documento (aba) e colar no outro.

Para tanto, enquanto estiver na primeira aba, que é o primeiro documento, referente à primeira imagem, selecione no menu `Selecionar > Tudo` ou utilize a combinação de teclas `Ctrl+A` (ou `Cmd+A`). Linhas pontilhadas aparecerão ao redor de toda a imagem, indicando que ela está selecionada na íntegra.

Figura 7.5: Imagem selecionada na íntegra

Copie a imagem, passe para o outro documento e cole. Perceba como ficou a Área de Edição e o painel **Camadas** depois disso.

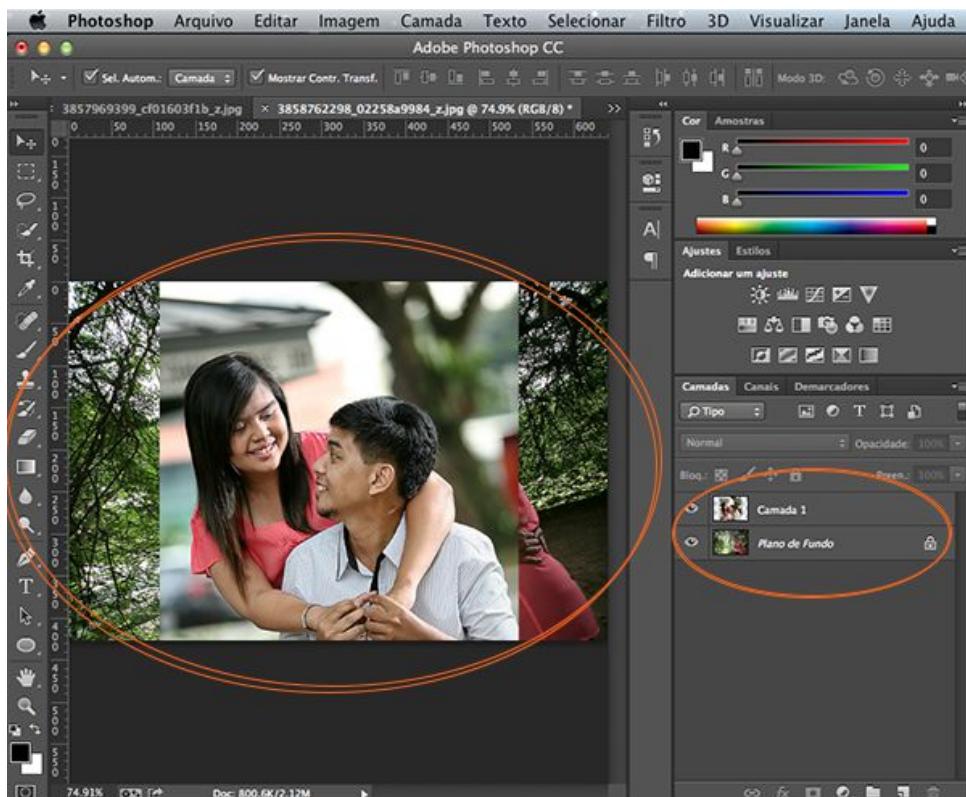



Figura 7.6: Documento depois de ter colado uma imagem

Perceba que, agora, no painel **Camadas**, há duas camadas: a “Plano de Fundo” – bloqueada por padrão sempre que se abre uma imagem no Photoshop – e “Camada 1”, que é a imagem que acabou de ser colada no documento.

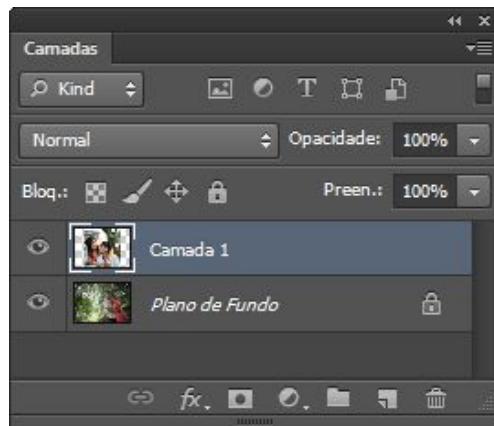



Figura 7.7: Como está o painel Camadas nesse momento

É uma boa prática manter as imagens originais para qualquer eventualidade; portanto, duplique ambas as camadas, assim como aprendeu anteriormente, e, para uma melhor organização, é interessante também renomeá-las de forma a identificá-las durante a edição. Os nomes dados no exemplo foram "abraço no pescoço" e "abraço na floresta".

Já que não vai trabalhar diretamente com as originais, você pode alternar a visibilidade delas.

Depois da duplicação e alteração do nome, o painel **Camadas** deve estar parecido com:

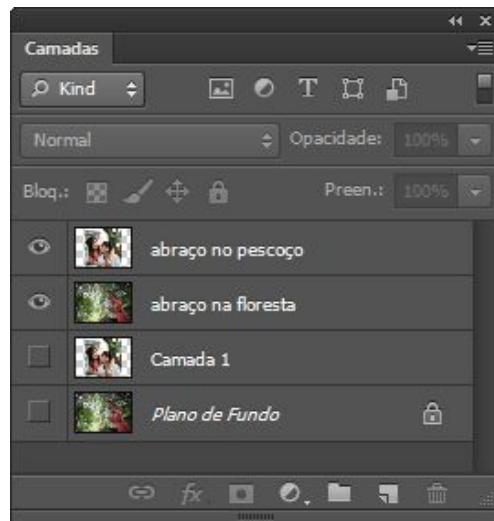



Figura 7.8: Painel Camadas depois de duplicar as camadas originais e renomear

Com isso, já é possível começar, efetivamente, a fazer a montagem usando **máscara de camada**. Para esta composição, algo interessante seria posicionar cada imagem dos noivos em uma extremidade da imagem e, através de uma transição suave, mostrar as duas cenas em conjunto.

Para isso acontecer, primeiramente seria interessante "espelhar" alguma das camadas para que a composição fique mais harmônica e a ênfase não fique só em um dos lados. Com a camada "abraço na floresta" selecionada, vá ao menu `Editar > Transformação > Virar Horizontalmente`.

Desabilitando a exibição da camada "abraço no pescoço" por um momento, você notará que a camada "abraço na floresta" foi espelhada.

Figura 7.9: Camada 'abraço na floresta', agora espelhada

Use a **Ferramenta Mover** (tecla de atalho `V`) para deslocá-la um pouco para a esquerda da composição, de modo que haja mais espaço entre as duas imagens. Simplesmente clique na imagem, segure e arraste ligeiramente para a esquerda, a seu critério.

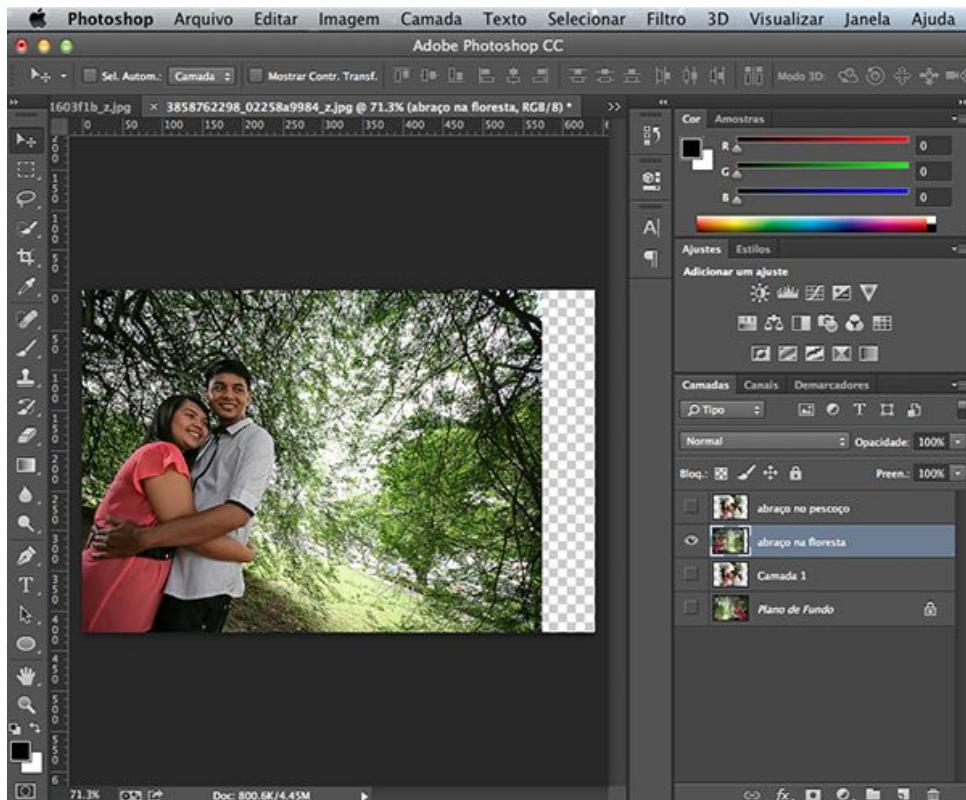



Figura 7.10: Camada 'abraço na floresta' ligeiramente deslocada para a esquerda

Perceba que, ao deslocar para a esquerda, um área quadriculada apareceu. No Photoshop, essa é uma área que indica **transparência**. Mas não se preocupe, pois assim que a outra camada ficar visível esse problema será sanado.

É importante lembrar-se de ocasionalmente salvar seu progresso, por garantia. Acesse `Arquivo > Salvar` ou se utilize das teclas de atalho `Ctrl+S` (ou `Cmd+V` no Mac). Dê um nome que achar apropriado ao arquivo, como `noivos.psd`.

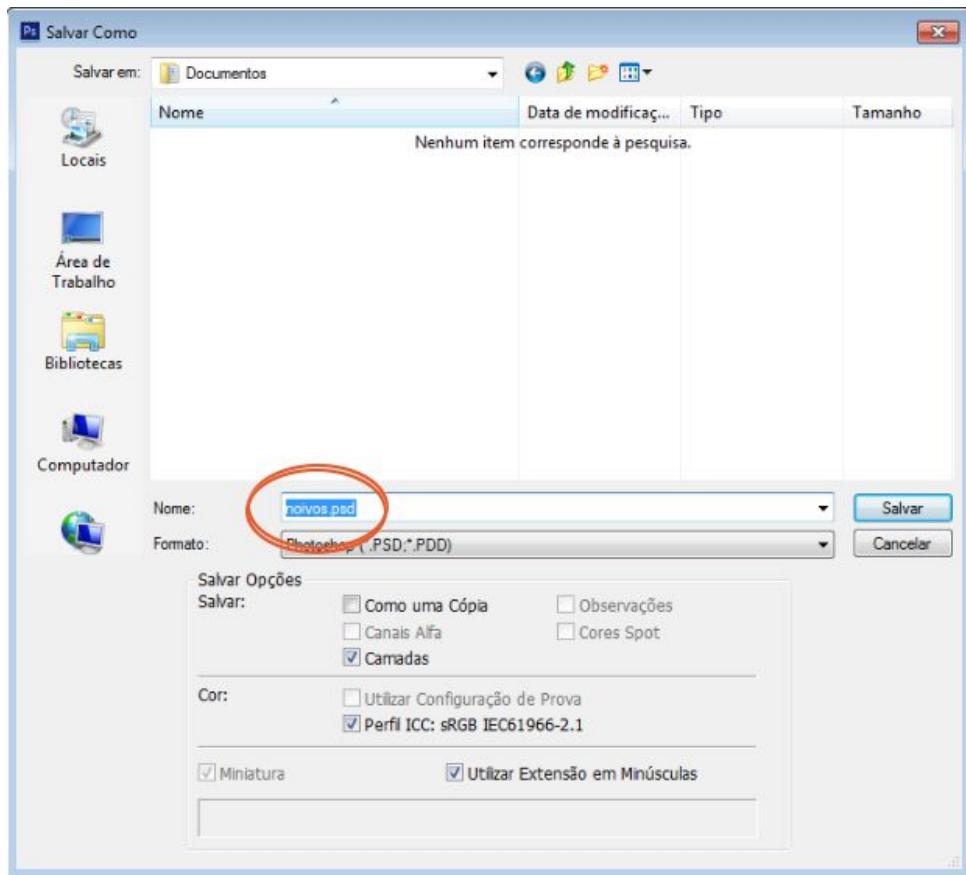



Figura 7.11: Salvando o arquivo 'noivos.psd'

Agora que a camada "abraço na floresta" já está bem posicionada, vale a pena garantir que movimentações acidentais não ocorram, bloqueando sua posição. Para isso, com esta camada selecionada, clique no ícone `Bloquear posição` (perceba a indicação do bloqueio: um pequeno cadeado à direita da camada).

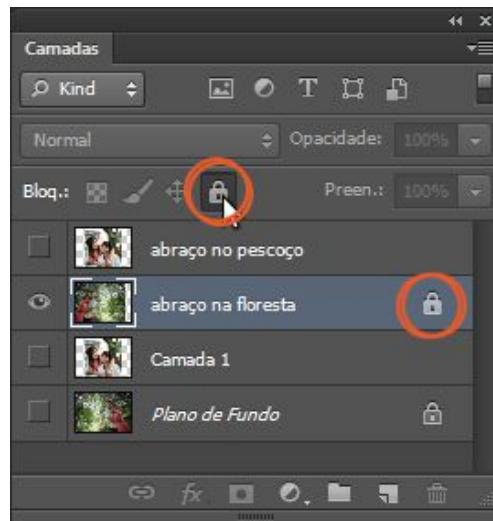



Figura 7.12: Bloqueando o posicionamento da camada

Habilite a exibição da camada "abraço no pescoço" novamente e, após selecioná-la, com a **Ferramenta Mover**, posicione-a à direita da composição. Note que, quando chegar à extremidade, automaticamente a imagem vai colar, como se magneticamente atraída, indicando que se chegou ao limite da imagem.

É interessante diminuir um pouco o tamanho da imagem da camada "abraço no pescoço" para que, além de ficar mais condizente ao tamanho da outra camada, uma porção maior da imagem fique aparente – consequentemente mostrando mais da cena dos noivos que foi eternizada.

Para tanto, com a camada "abraço no pescoço" selecionada, vá ao menu `Editar > Transformação Livre` ou pressione `Ctrl+T` (ou `Cmd+T`). Você notará que quadradinhos aparecerão na imagem, indicando que estes são os pontos de interação para o redimensionamento.

Figura 7.13: Destaque nas 'alças' que indicam a interação de redimensionamento

Clique e segure na alça superior-esquerda e, com a tecla `Shift` pressionada para garantir um redimensionamento proporcional, arraste para a direita até obter um tamanho que julgue adequado.

Figura 7.14: Imagem da camada 'abraço no pescoço' redimensionada

Enquanto estiver vendo as alças de redimensionamento, você pode alterar o tamanho à vontade. Assim que considerar que o tamanho é o adequado, pressione `Enter` para confirmar.

Novamente com a **Ferramenta Mover** selecionada, clique em algum ponto da imagem e a posicione mais apropriadamente, para que uma maior porção da imagem fique à mostra e a parte da transparência da composição não mais apareça.

Figura 7.15: As duas imagens, lado-a-lado

A partir daqui, a ideia é fazer uma transição suave entre as duas imagens. Há uma maneira simples, mas não eficiente e com resultados duvidosos: o uso combinado das ferramentas **Borracha** e **Histórico** — obviamente as Ferramentas, em si, são muito úteis em outras situações, mas nem tanto para essa; de qualquer maneira, veja como pode ser feito e, mais à frente, uma maneira mais eficiente.

7.1 Ferramenta Borracha + Histórico

Selecione a **Ferramenta Borracha** na Barra de Ferramentas (tecla de atalho `E`). Com a camada "abraço no pescoço" selecionada, clique com o botão direito do mouse sobre a imagem para que as opções de **Tamanho** e **Dureza** apareçam. Selecione um **Tamanho** médio, algo em torno de **75px**, e borracha macia, especificando **15%** de

Dureza.

A "Dureza" da borracha se refere ao controle das bordas da "borrachada"; em outras palavras, quanto mais "dura" a borracha, mais nítida e delimitada é a borrachada que será feita e, quanto mais "suave", menos é possível distinguir onde começa e onde termina a "borrachada", já que uma transição difusa e suave é criada — o mesmo vale para a **Ferramenta Pincel**.

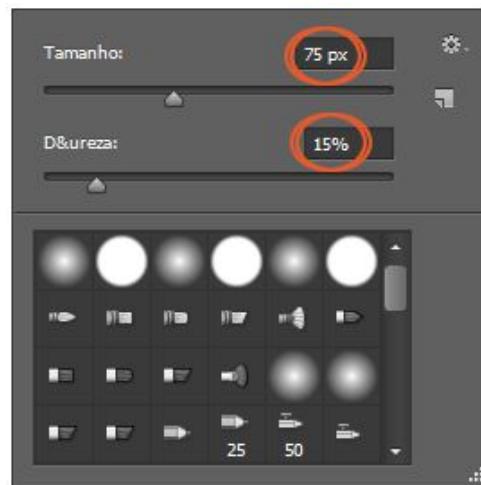



Figura 7.16: Tamanho 75px; Dureza 15%

Dê alguns cliques próximo ao braço direito da noiva para apagar partes da camada indesejáveis à montagem.

Figura 7.17: Imagem depois de algumas 'borrachadas'

Painel Histórico

Caso tenha errado algum movimento, você pode se valer do painel **Histórico**, que permite visualizar suas ações até o momento e, se preciso for, retornar o estado do documento a um destes pontos.

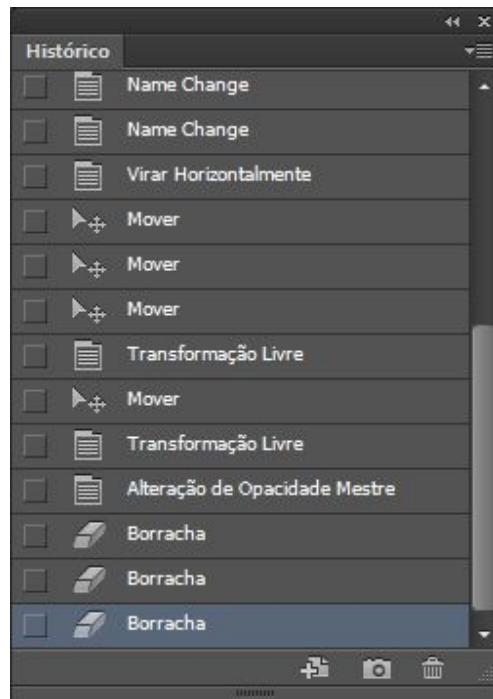



Figura 7.18: Painel Histórico com algumas ações

Perceba que as ações ficam marcadas neste painel e, caso queira desfazer algo que já fez, você pode clicar no nome de uma delas.

Se preferir, vá pressionando o atalho `Ctrl+Alt+Z` (ou `Cmd+Opt+Z`) para retroceder etapa por etapa, até chegar no ponto que for preciso.

Atente: no Photoshop, `Ctrl+Z` (ou `Cmd+Z`) retorna somente 1 item no Histórico, ou seja, fica acontecendo uma alternância dos estados de alteração. É bastante comum, depois da execução de uma etapa do processo de criação, pressionar `Ctrl+Z` (ou `Cmd+Z`) repetidas vezes a fim de comparar, fazendo o "antes e depois".

Limite do Histórico

É importante ressaltar que é possível especificar a quantidade de registros de ações que o Histórico vai comportar. Para isso, acesse o menu `Editar > Preferências > Desempenho`. À direita, em `Histórico & Cache`, você encontrará a opção para definir quantos **Estados de Histórico** você quer usar.

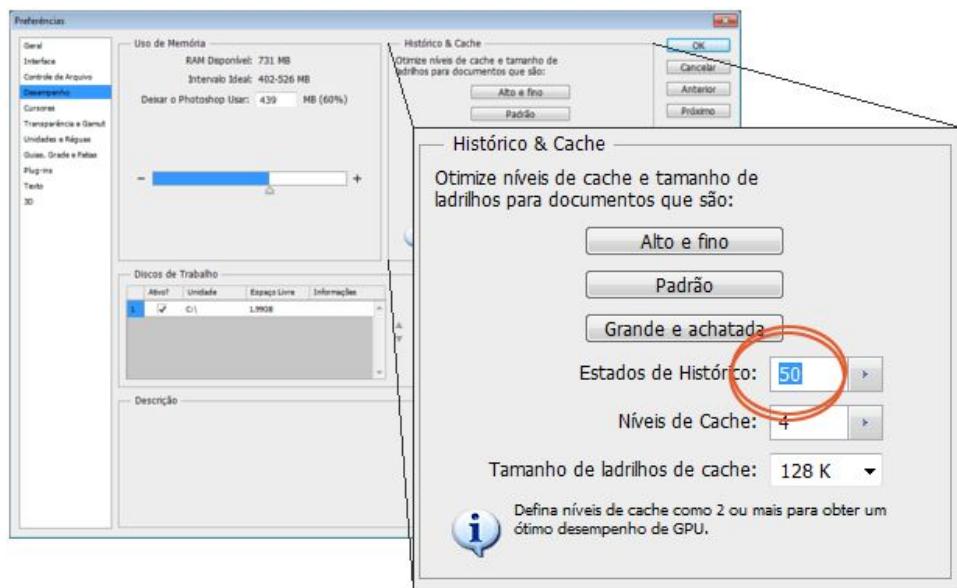



Figura 7.19: Definindo '50' como número de Estados de Histórico

Lembre-se de que, quanto mais **Estados de Histórico** você solicitar, mais memória do seu sistema isso vai consumir. Portanto, esteja certo de escolher um tamanho que não vá comprometer a integridade de seu sistema.

Com isso, você pode fazer o uso combinado da **Ferramenta Borracha** com o painel **Histórico** e conseguir o efeito desejado. Mas, como já alertado, esta é uma técnica não muito eficiente, levando em conta que a **Borracha** realiza uma **alteração destrutiva** na imagem – daí a necessidade de usar as ações do Histórico – e o próprio uso deste combo é mais trabalhoso.

7.2 Usando Máscara de Camada

Chegou o esperado momento: o da aplicação da **Máscara de Camada**, propriamente dita!

Embora **Borracha** + **Histórico** possa funcionar, há grandes chances de gerar um resultado inferior. Ao final do exemplo, você entenderá por que usar Máscara de Camada é mais eficaz.

Retomemos nosso projeto. Volte em seu Histórico até chegar ao ponto antes de a Borracha ter sido usada. A partir daqui, você vai usar uma Máscara de Camada.

Com a camada "abraço no pescoço" selecionada, pressione o ícone `Adicionar Máscara de Camada`.

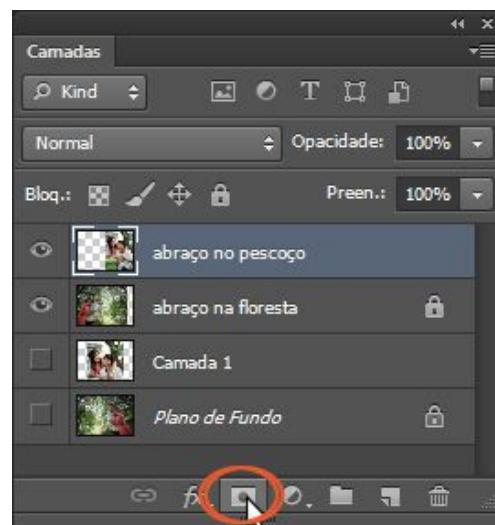



Figura 7.20: Clicando no ícone 'Adicionar Máscara de Camada'

Você vai ver que a camada "abraço no pescoço" agora está diferente, mostrando, além da miniatura da imagem, um pequeno retângulo branco ao lado.

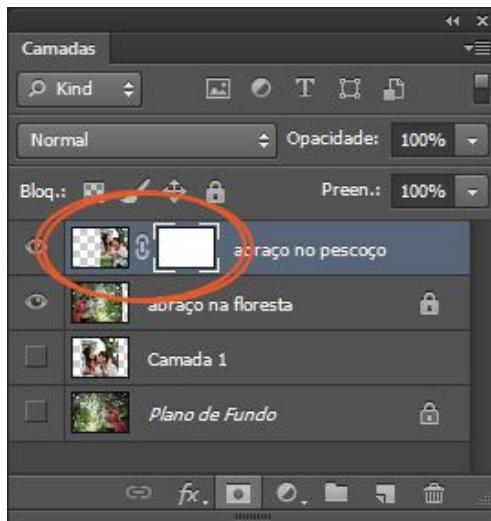



Figura 7.21: Perceba uma nova representação na camada

Este pequeno retângulo branco é a representação da máscara, em si. Você pode estar se perguntando o que aconteceu, já que, na imagem, nada mudou. Na verdade, já mudou, sim! Mas para perceber isso é preciso compreender o princípio de funcionamento da Máscara de Camada.

Como funciona a Máscara de Camada

Há um princípio básico para que você entenda como funciona a Máscara de Camada: a cor **branco** são partes da imagem **mostradas**; a cor **preto** são partes da imagem **ocultas**.

O interessante é que essa regra se aplica para quaisquer quantidades, formatos e fluxos de preto e branco; ou seja, é possível se valer dos recursos de uma Máscara de Camada tanto usando um **Pincel** com **100%** de opacidade, que tem uma cor sólida e contínua, quanto com um degradê, com seus milhões de tons de cinza. A opacidade das partes ocultas será maior ou menor conforme a quantidade de preto aplicada.

A partir disso, é fácil concluir que a máscara já está, sim, em funcionamento. Mas, por estar inteiramente com a cor branco, ela está sendo mostrada inteiramente.

Um cuidado especial que você deve ter na hora de mexer com Máscaras de Camadas é de se certificar de que é a máscara que está selecionada, e não a imagem!

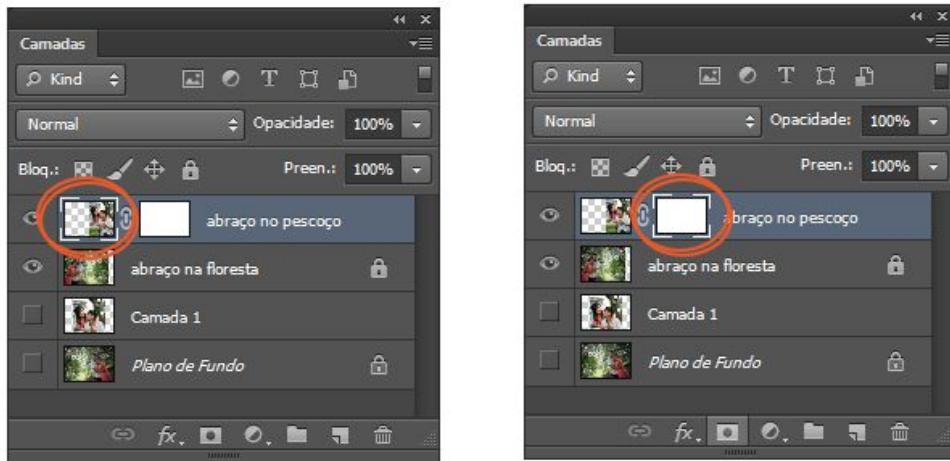



Figura 7.22: À esquerda, imagem selecionada; à direita, Máscara selecionada

A partir daí, é fácil concluir que, mesmo se uma imagem tiver uma máscara aplicada, ainda é possível fazer edições na imagem em si. Para isso, basta selecionar a miniatura da imagem em sua respectiva camada. Depois, caso se queira modificar a máscara, basta clicar em sua miniatura e fazer o que for necessário.

Máscara de Camada: edição não-destrutiva

A maior das vantagens ao se trabalhar com máscaras é o fato de ser possível fazer **edições não-destrutivas**, ou seja, caso você faça algo errado, por engano, não é preciso recorrer ao Histórico ou ter quaisquer preocupações com manutenções futuras de uma composição: basta "desmascarar" a porção da imagem desejada e continuar o trabalho dali.

Com a miniatura da máscara da camada "abraço no pescoço" selecionada, selecione a **Ferramenta Pincel** (tecla de atalho `B`). Você notará que, automaticamente, os quadradinhos de seleção de cores já passam para preto e branco, já que estas são as cores base para o trabalho com Máscara de Camada.

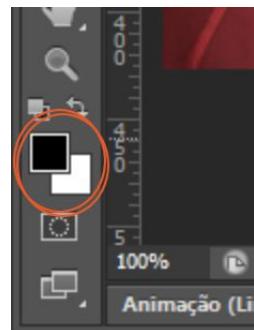



Figura 7.23: Ao selecionar uma máscara, as cores já passam para preto e branco

Para começar a experimentar o funcionamento de uma máscara, clique com o botão direito do mouse em uma porção qualquer da composição e selecione **Tamanho: 50** e **Dureza: 85%** . Dê uma pincelada no sentido vertical do topo à parte de baixo da imagem.

Figura 7.24: Uma pincelada com a Máscara ativa

Duas coisas são importantes aqui: primeiro, parece que simplesmente foi feito o uso de uma Borracha; depois, note como ficou a miniatura da máscara na camada "abraço no pescoço".

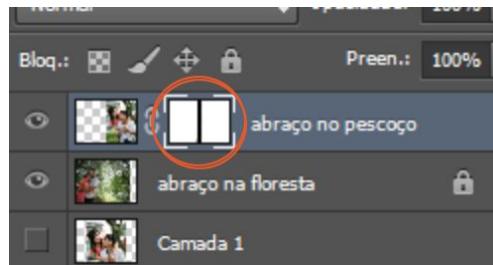



Figura 7.25: Destaque para como ficou a Máscara da camada

Como explicado, o preto significa que os pixels estão ocultos. Portanto, pela miniatura da máscara na camada "abraço no pescoço", é possível ver que, nesta camada, há o ocultamento de uma porção de pixel no sentido vertical que vai de cima para baixo da imagem.

Faça o seguinte teste: alterne a **Cor do Primeiro Plano** para branco (use a tecla de atalho `X` ou pressione o ícone de alternância de cores na Barra de Ferramentas) e dê a mesma pincelada que antes para ver o que acontece. Como mágica, tudo volta ao normal! **Isso é uma alteração não-destrutiva!**

Figura 7.26: Clicando no ícone em destaque, você alterna entre as 2 cores

Agora você sabe que é possível regular a **Dureza** do Pincel para que o ocultamento dos pixels se dê de uma maneira mais suave e permita que aconteça uma transição sutil entre as imagens da composição.

Altere a **Dureza** para **10%** e comece a dar pinceladas em áreas mais afastadas da noiva com a cor preto, à esquerda, para que estas partes sejam ocultadas. Se errar e

"apagar" alguma parte da noiva, não se preocupe: você já sabe que basta alterar a cor para branco para realizar os ajustes.

Figura 7.27: Transição suave começando a ser feita

Perceba que o resultado já está começando a surgir! Para um trabalho mais minucioso, use a **Ferramenta Zoom** na Barra de Ferramentas, através da tecla de atalho `Z` ou dos atalhos `Ctrl++` (Ctrl e a tecla "+") ou `Ctrl+-` (Ctrl e a tecla "menos") — substituindo `Ctrl` por `Cmd`, caso esteja usando Mac — para se aproximar de áreas mais sensíveis e; combine o **Tamanho** do Pincel com sua **Dureza** para obter resultados adequados em cada porção da máscara.

Como dica, enquanto está com um zoom maior, você pode segurar a tecla `Espaço` e, clicando com o mouse e pressionando o clique, movimentar a imagem na Área de Edição.

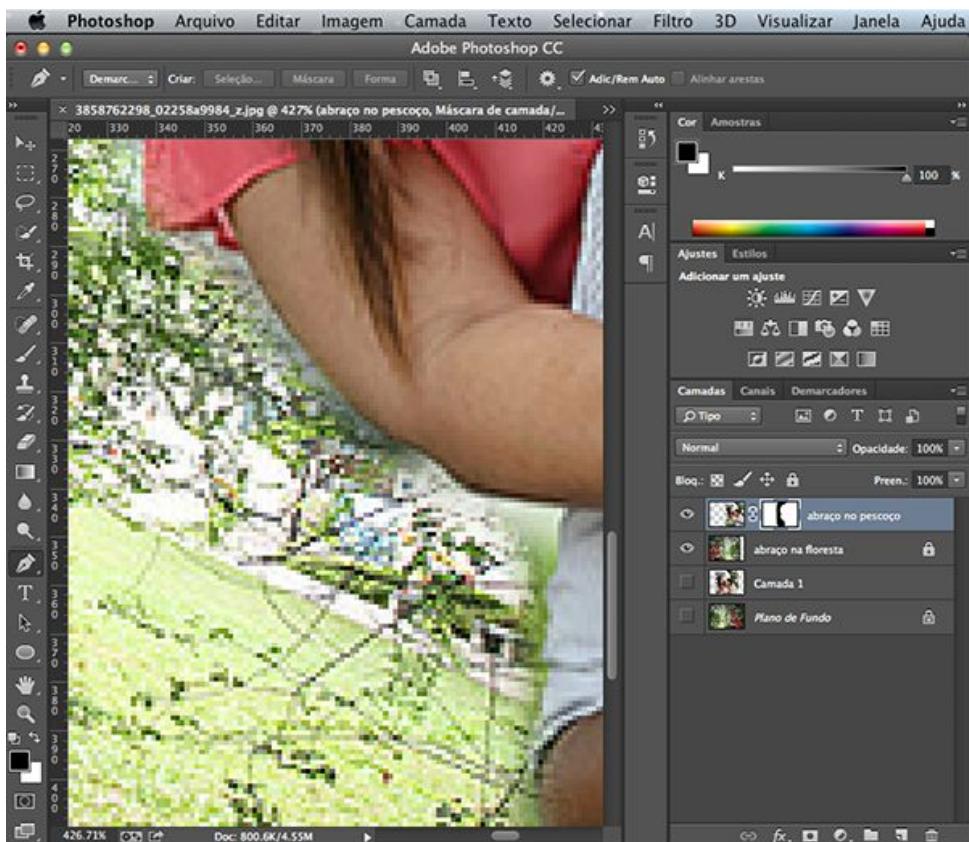



Figura 7.28: Vá usando Opções do Pincel e Zoom para um trabalho mais profissional

À medida que vai aplicando a máscara, repare que sua miniatura na camada "abraço no pescoço" também se altera, indicando quais são as partes "mascaradas".

Para ajudar no ajuste fino, saiba que é possível aumentar e diminuir o tamanho do Pincel usando, respectivamente, as teclas `]` (colchete de fechamento) e `[` (colchete de abertura).

No final do processo, você consegue um efeito como o mostrado na imagem abaixo.

Figura 7.29: Resultado final

Quando considerar que a máscara está satisfatória, você tem duas opções: aplicar a máscara ou salvar um arquivo `.psd` do jeito que está para eventuais futuras edições.

Caso opte por aplicar a máscara, simplesmente clique com o botão direito do mouse em cima da miniatura da máscara e selecione `Aplicar Máscara de Camada`.

7.3 Outro exemplo de Máscara de Camada

Vamos ver outro exemplo do uso de Máscara de Camada para que fique mais claro seu funcionamento e seu poder para obtenção de excelentes resultados.

Suponha que, na imagem a seguir, seja preciso deixar somente os olhos do gato coloridos e o restante da imagem em Preto e Branco (P&B).

Figura 7.30: Imagem por Droid Gingerbread

Primeiramente, é preciso uma nova camada em P&B para, usando a máscara, revelar somente os olhos. Para tanto, duplique a camada usando um dos métodos vistos no capítulo 4 e, com a camada duplicada selecionada, faça a conversão para P&B, usando o atalho `Ctrl+Shift+U` (ou `Cmd+Shift+U`).

Figura 7.31: Como deve estar o Painel Camadas até aqui

Agora é o momento de colocar em ação o que você aprendeu neste capítulo e aplicar a máscara. Como era de se esperar, ela é iniciada completamente preenchida com branco, isto é, nenhuma parte da camada em P&B está sendo ocultada.

Como é preciso que somente os olhos do gato fiquem coloridos, deve-se esconder da camada em P&B justamente essa parte.

Para isso, com o ícone da máscara selecionado e sendo a Cor do Primeiro Plano **preto**, use o pincel com a configuração de **Tamanho** relativamente pequeno, algo em torno de **20px**, e de **Dureza** mediana, como **55%**. Dê pinceladas nos olhos do gato até que toda a área objetivada esteja colorida.

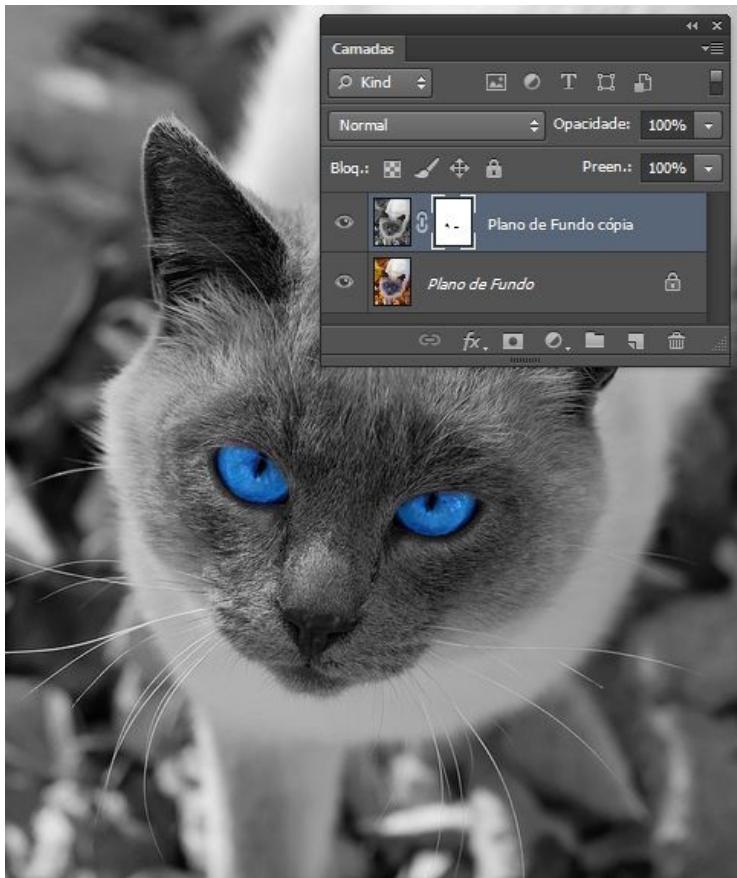



Figura 7.32: Máscara aplicada nos olhos do gato

Algo muito importante, que pode fazer toda a diferença em determinados trabalhos, é a possibilidade de **inverter** a aplicação da máscara. Com a máscara selecionada, pressione `Ctrl+I` (ou `Cmd+I`) e você vai notar que agora somente os olhos do gato estão em P&B e todo o restante da imagem está colorido. Além disso, a miniatura da máscara foi alterada, tendo sua maior parte preenchida com a cor preto – o que mostra que a maior parte desta camada está "mascarada".

Figura 7.33: Somente olhos em P&B

Perceba a nítida diferença no resultado das cores preto e branco na máscara para que sua regra básica de uso – **preto esconde; branco revela** – seja fixada.

Figura 7.34: Comparação de máscaras: antes e depois da inversão

7.4 Revisando...

Neste capítulo, você aprendeu:

- O que é uma Máscara de Camada;
- Como redimensionar e reposicionar imagens;
- A importância do painel Histórico;
- Como usar preto e branco para refinar uma Máscara de Camada;
- Que alterações não-destrutivas são sempre melhores!

Alguns dos efeitos mais interessantes e poderosos do Photoshop são conseguidos através da aplicação de **Filtros**. No próximo capítulo, você vai aprender a aplicá-los.

Capítulo 8

Filtros: dando um upgrade nas suas imagens

Se você perguntar para profissionais que usam o Photoshop quais são os 5 recursos mais impressionantes, proveitosos e utilizados por eles, os **filtros** provavelmente estarão nessa lista!

No Photoshop, filtros servem para limpar ou retocar fotos, aplicar efeitos artísticos especiais, criar transformações usando distorções, criar ou modificar iluminação, dentre muitas outras possibilidades.

Cada filtro provê um efeito diferente. Alguns trabalham ao analisar detalhes e informações nos pixels de uma composição e outros através da aplicação de efeitos para tornar uma foto ainda mais rica. Mas, independentemente de como atuam na imagem, fato é que profissionais de editoração e criação de imagens conseguem chegar a resultados impressionantes por meio da combinação certa de diferentes filtros!

São muitos os filtros disponíveis por padrão no Photoshop, e você ainda pode encontrar, literalmente, milhares de outros na internet, gratuitos e pagos. Vamos dar

uma olhada nos mais frequentemente utilizados para uma demonstração básica do que é possível fazer com eles.

8.1 Brincando de nuvem

Um dos filtros mais usados e simples de aplicar é o **Nuvens**. Acessando `Filtro > Acabamento > Nuvens`, você verá que uma textura parecida com nuvens é criada a partir de sua Cor de Primeiro Plano e Cor de Plano de Fundo.

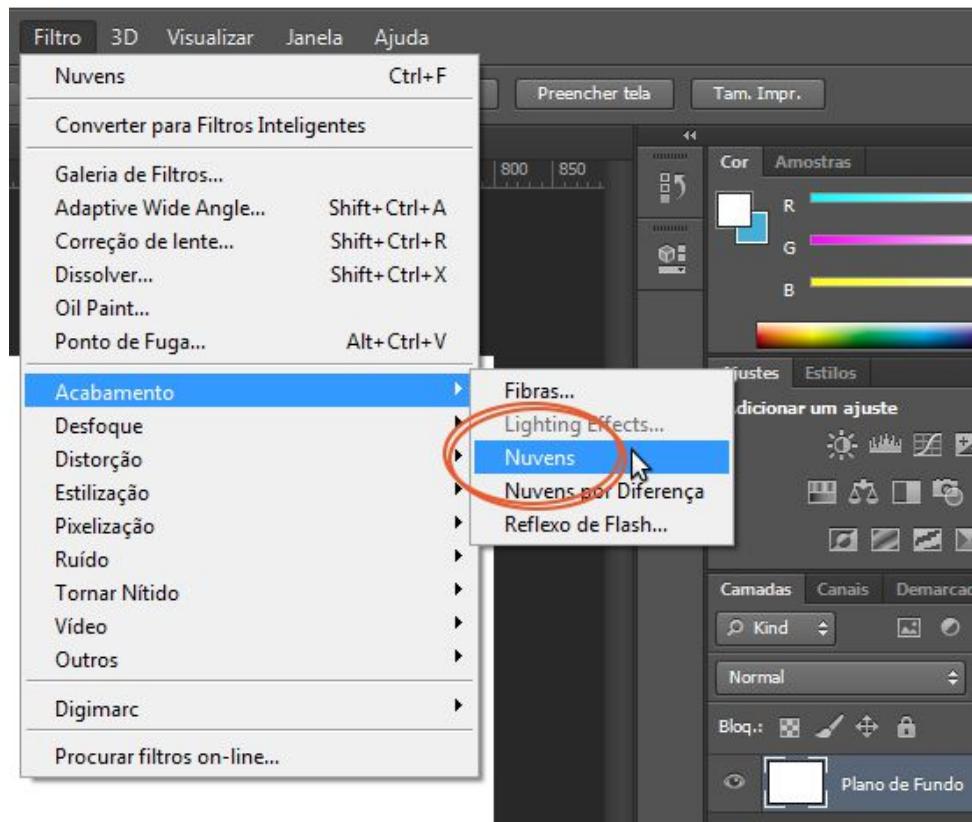



Figura 8.1: Acessando o filtro Nuvens

Em um documento em branco, se sua Cor de Plano de Fundo for, por exemplo, de uma tonalidade azul claro, ao usar o filtro Nuvens, você vai ter um resultado parecido com:

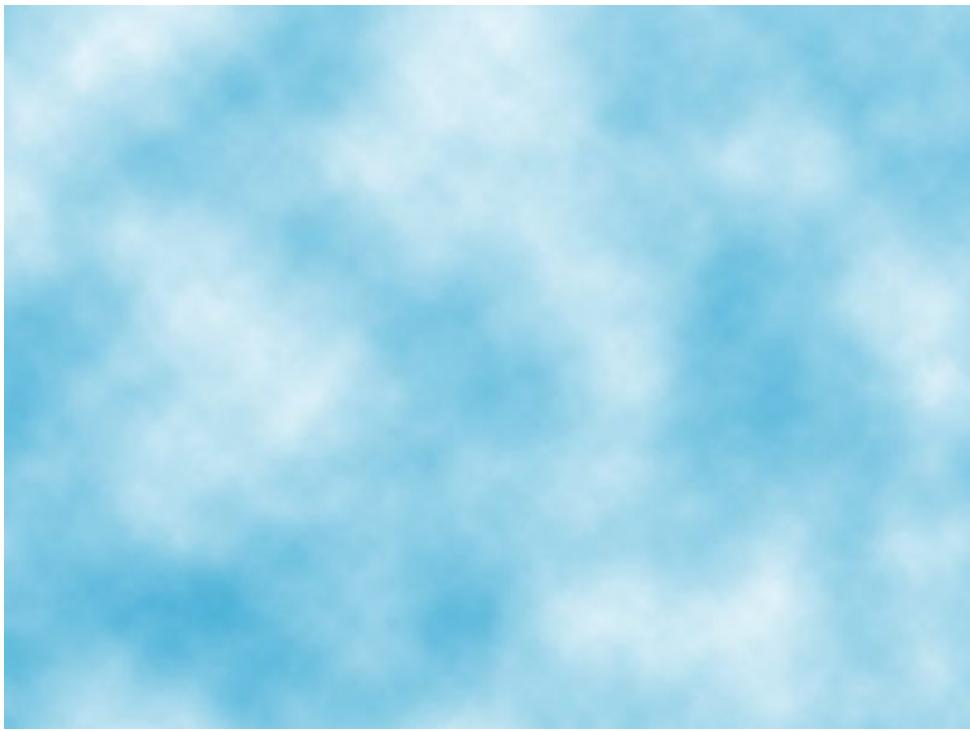



Figura 8.2: Nuvens

Isso já serve perfeitamente como fundo para uma composição interessante. Mas já que o Photoshop é um programa de editoração de imagens, por que não ver alguns experimentos da utilização do filtro Nuvens em uma imagem com conteúdo?

Figura 8.3: Imagem por Therealdigitalkiwi

É possível fazer download dessa imagem pelo link https://raw.github.com/tarciozemel/livro-photoshop-arquivos/master/08-filtros/7910156052_0dc0934df5_c.jpg. Abra-a no Photoshop para aplicarmos o efeito que desejamos: colocar algumas nuvens neste céu. Para tanto, crie uma nova camada – que você pode renomear para "nuvens" – e, usando a **Ferramenta Lata de Tinta** (tecla de atalho G), preencha-a com um tom de azul ligeiramente mais escuro do que aquele usado no exemplo de geração de nuvens anterior. Com a camada "nuvens" selecionada, crie uma máscara, tal como foi visto no capítulo 7.

Neste momento, seu painel **Camadas** deve se parecer com o seguinte:

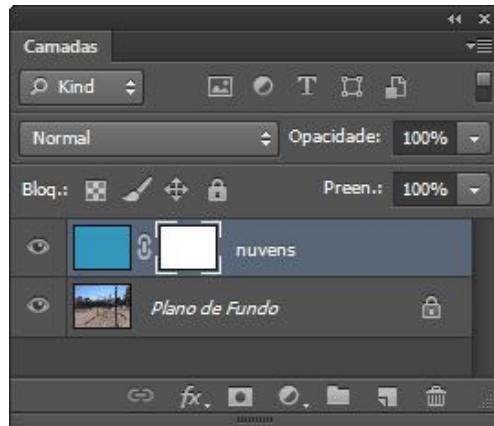



Figura 8.4: Painel Camadas, até o momento

Lembre-se da regra sobre as máscaras: **preto esconde; branco revela**. Logo, com a miniatura da máscara selecionada, selecione `Filtro > Acabamento > Nuvens` para criar nuvens.

Ao clicar na miniatura de uma máscara, automaticamente as cores mudam para preto e branco. Como resultado, as nuvens geradas estarão em preto e branco. Como foram feitas em uma máscara, o que você obtém é uma máscara de nuvens:

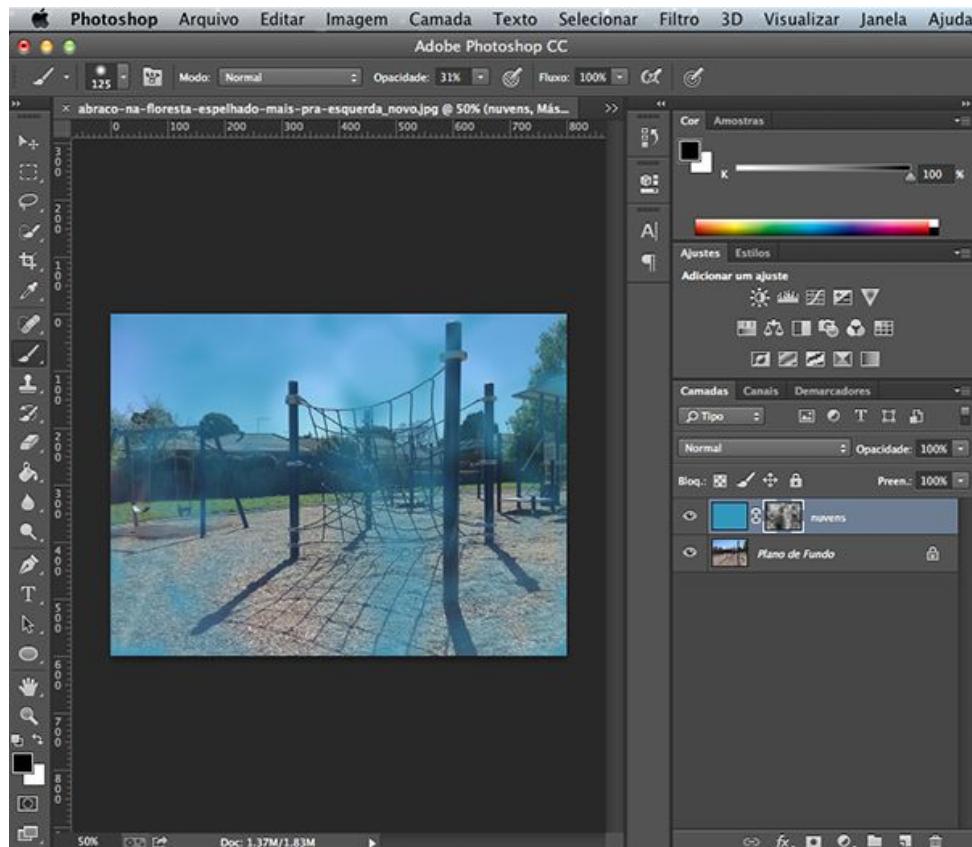



Figura 8.5: Aplicação de uma 'Máscara de Nuvens'

Caso não goste da disposição das nuvens (que são geradas aleatoriamente), basta acessar o filtro **Nuvens** novamente até que uma que seja do agrado apareça.

Neste ponto, se quiser garantir que não vai perder o trabalho, salve o arquivo (o exemplo terá o nome " `parquinho_nuvens.psd`").

Como ainda estamos lidando com uma **Máscara de Camada**, selecione a **Ferramenta Pincel** (tecla de atalho `B`) e, usando um pincel de dureza e tamanho medianos com a cor preta, faça com que a parte inferior da imagem seja ocultada, deixando somente a parte da imagem do céu com as nuvens geradas.

Como você já sabe, usando a **Ferramenta Zoom** (tecla de atalho `Z`) apropriadamente, você consegue fazer um ajuste mais fino com o pincel.

Não se esqueça dos postes e redes, também!

Assim que terminar esta parte do processo, você deve ter algo como:

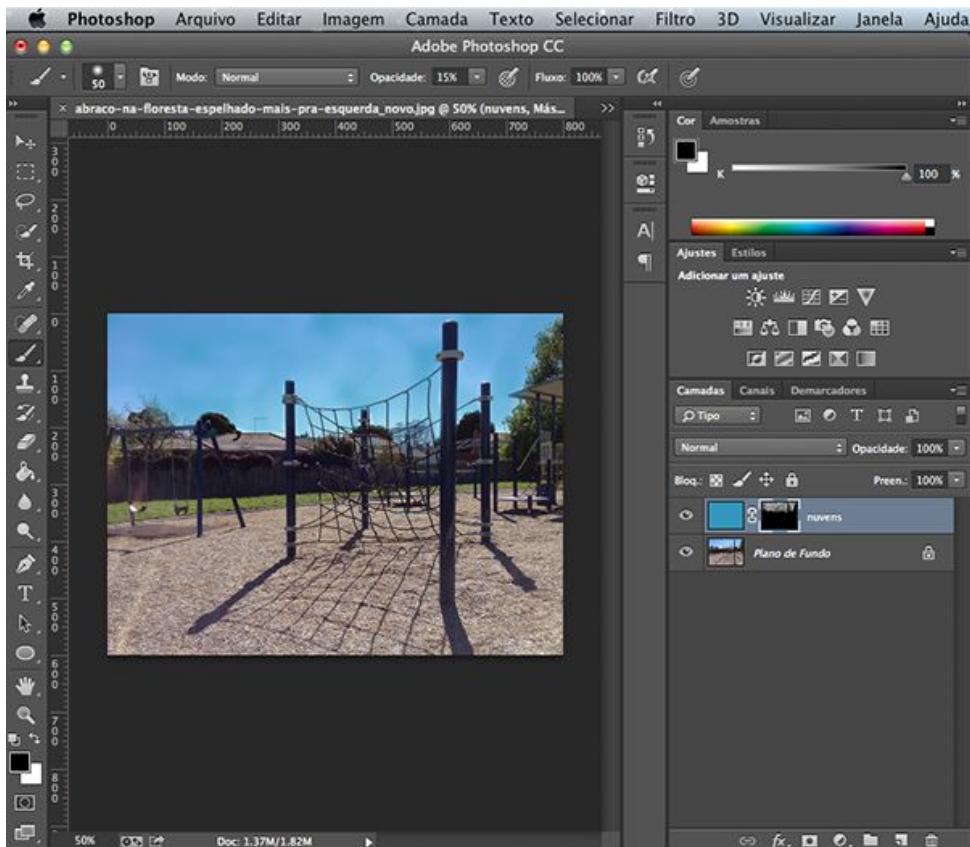



Figura 8.6: Como deve estar depois da aplicação e refinamento da máscara

Para dar um acabamento mais realista, você pode alternar o **Modo de Mesclagem** para **Superexposição Linear** e ajustar a **Opacidade** da camada para um valor mais baixo – algo em torno de **45%**.

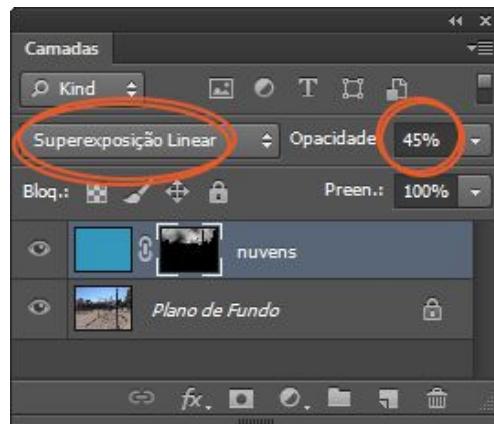



Figura 8.7: Em destaque: Modo de Mesclagem e Opacidade

O resultado final é parecido com:

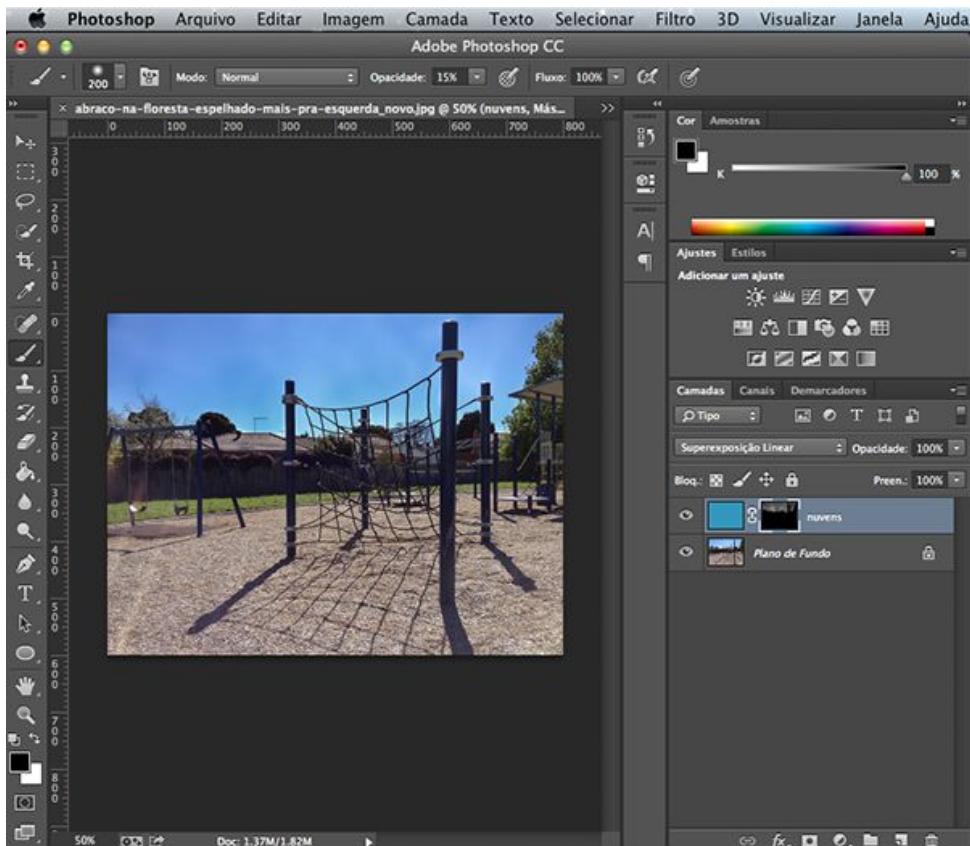



Figura 8.8: Resultado final

Veja que, com somente 1 filtro trabalhado em conjunto com outras funcionalidades do Photoshop, você conseguiu um visual diferente para uma imagem e a melhorou bastante!

8.2 Torne suas imagens mais nítidas

Um dos trabalhos mais comuns no Photoshop é ajustar imagens que estão desfocadas ou, em outras palavas, tornar uma imagem mais **nítida**, seja no todo ou em partes. Como não poderia deixar de ser, existe uma gama de filtros que vão ao encontro desse propósito.

Para alguns dos filtros que serão mostrados para trabalhar com nitidez, vamos usar como base esta imagem, disponível em https://raw.github.com/tarciozemel/

livro-photoshop-arquivos/master/08-filtros/7050986391_da4571f381_z.jpg:

Figura 8.9: Imagem por Milo Bostock

A foto do simpático roedor se alimentando está muito boa, mas, prestando um pouco mais de atenção, percebemos que seus detalhes poderiam estar mais evidentes se houvesse mais nitidez.

No Photoshop CS6, é possível ter acesso a diversos filtros de nitidez através do grupo de filtros **Tornar Nítido**.

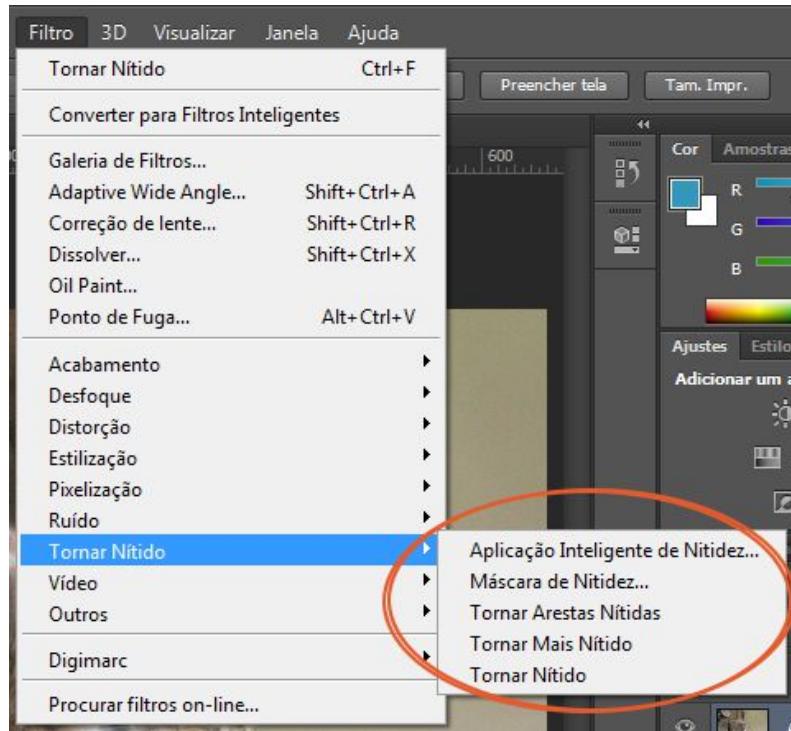



Figura 8.10: Filtros de nitidez disponíveis

> Quando o nome de um filtro terminar com reticências ("..."), uma caixa de diálogo aparecerá com mais opções para que o filtro seja ajustado; quando não houver, ele é aplicado automática e instantaneamente à imagem.

No caso do grupo de filtros **Tornar Nítido**, as 3 últimas opções (**Tornar Arestas Nítidas**, **Tornar Mais Nítido** e **Tornar Nítido**) não possuem opções adicionais. Seus efeitos se explicam pelos respectivos nomes.

Figura 8.11: Comparação de filtros de nitidez

Os filtros com opções são mais complexos mas, em compensação, possibilitam um controle maior de seu uso para obter resultados mais refinados. Por exemplo, ao usar `Filtro > Tornar Nítido > Aplicação Inteligente de Nitidez`, você se depara com a seguinte caixa de diálogo:

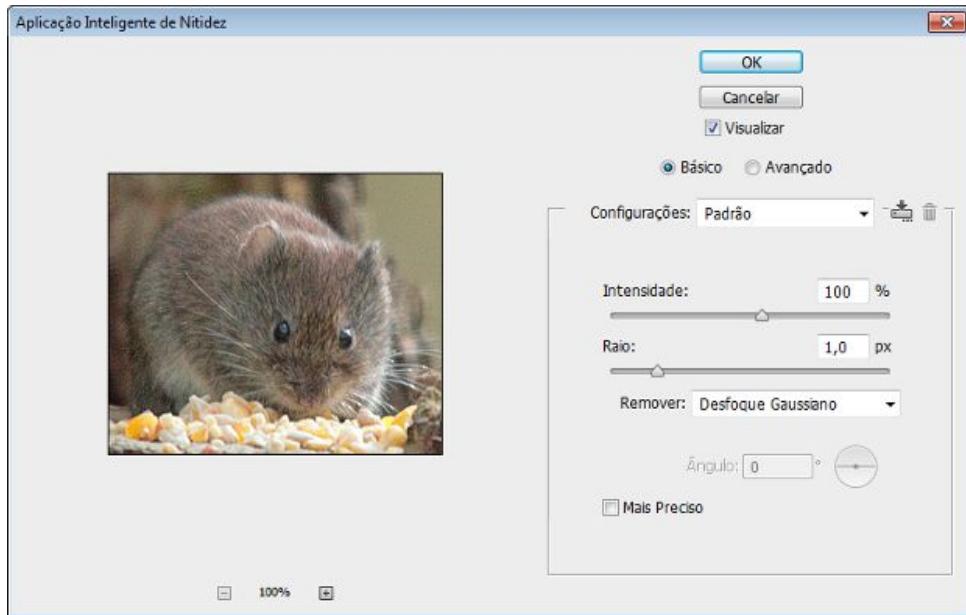



Figura 8.12: Caixa de Diálogo do Filtro 'Aplicação Inteligente de Nitidez'

Nesta caixa, temos os elementos:

- **Visualizar**: com a caixinha marcada, você vai ver o resultado das alterações em tempo real;
- **Básico / Avançado**: alterna entre os modos de aplicação do filtro "Básico" e "Avançado". O modo Avançado possui mais opções para personalizar a aplicação do filtro;
- **Intensidade**: use este controle para escolher a quantidade de nitidez aplicada. Um valor mais alto aumenta o contraste entre os pixels em torno das bordas;
- **Raio**: controla a largura (em pixels) das bordas que o filtro irá modificar. Quanto maior o valor, maior será a aplicação do efeito;
- **Remover**: permite escolher qual algoritmo de nitidez será aplicado (cada um apresenta resultados de nitidez ligeiramente diferentes);
- **Mais Preciso**: marque esta opção para uma aplicação de nitidez mais precisa (em imagens maiores, leva mais tempo).

Na verdade, a descrição de cada uma das opções é meramente didática; você só vai aprender o que cada uma faz e altera experimentando as aplicações dos filtros e fazendo muitos testes!

Figura 8.13: Exemplo de configuração e resultado da Aplicação Inteligente de Nitidez

8.3 Filtros de desfoque para efeitos em imagens

Certamente, os filtros de desfoque são alguns dos mais usados por profissionais de Photoshop. Com eles, é possível realizar desfoques de muitas maneiras diferentes, seja em uma imagem toda, seja em partes dela.

Tecnicamente, os filtros para desfoque suavizam transições através da média dos pixels próximos às arestas sólidas de linhas definidas e áreas sombreadas em uma imagem. Isso, na prática, significa que "embaça" uma imagem (ou partes dela) de forma controlável.

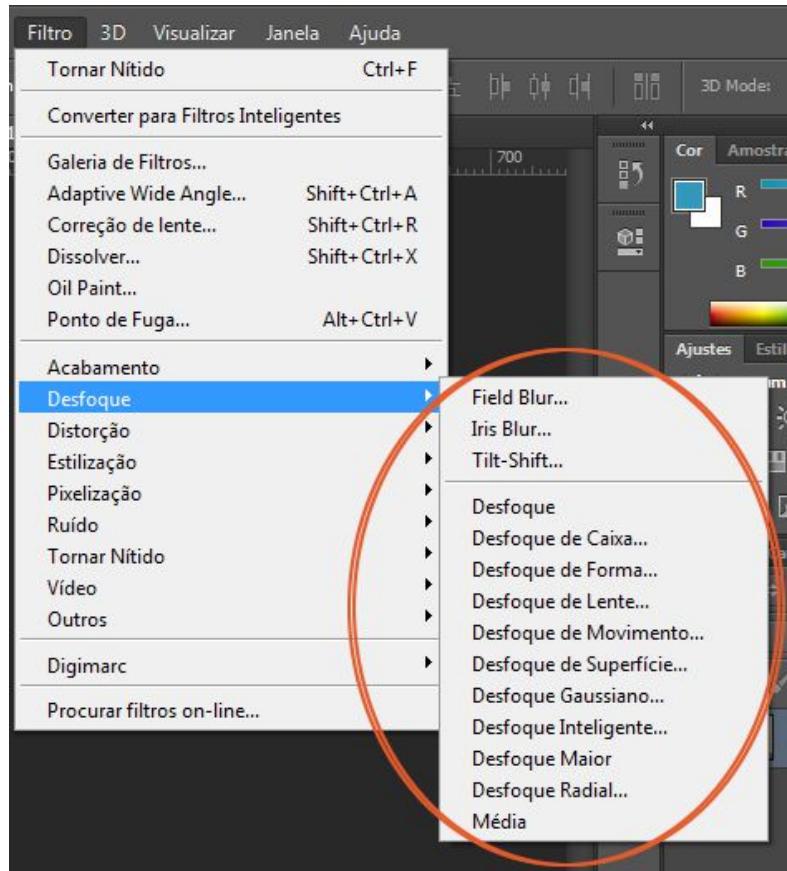



Figura 8.14: Filtros de desfoque disponíveis

Tilt-Shift

Por exemplo, é possível facilmente fazer um efeito "tilt shift" — que permite alterar a profundidade aparente de determinada cena, proporcionando efeitos diferentes, dependendo de como é aplicado — com o filtro **Tilt-Shift** (que entrou para a galeria de filtros somente na versão CS6).

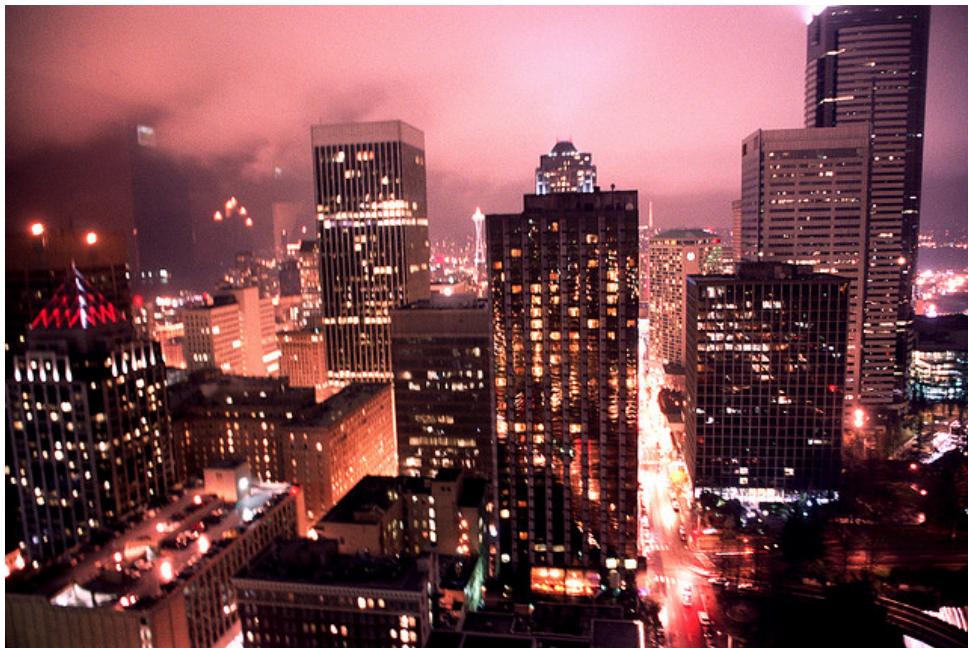



Figura 8.15: Imagem por Ron Henry

Carregue esta bela imagem de uma cidade, disponível em http://bit.ly/1e5x4Aq. Para aplicar o filtro que queremos, acesse o menu `Filtro > Desfoque > Tilt-Shift` e uma caixa de diálogo aparecerá com algumas opções.

Perceba que existe a possibilidade de arrastar as linhas que apareceram na imagem para ajustar a abrangência do efeito. Além disso, à direita, é possível selecionar algumas opções e configurar os graus de **Desfoque** (*Blur*) e **Distorção** (*Distortion*).

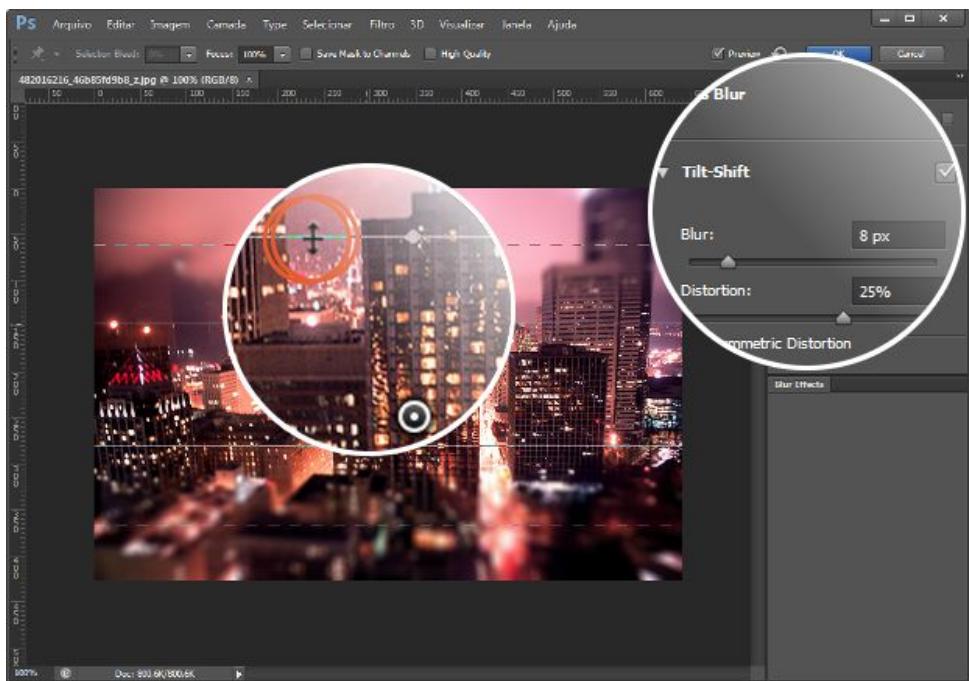



Figura 8.16: À esquerda, destaque para o reposicionamento da linha do efeito; à direita, configurações

Após configurar conforme o desejado, clique em `OK` para confirmar a aplicação do efeito.

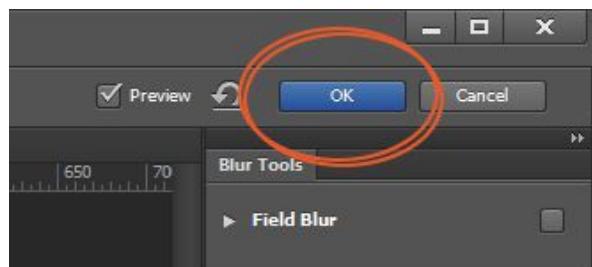



Figura 8.17: Clique no botão 'OK' para confirmar a aplicação do desfoque

Vale enfatizar que, assim como todos os efeitos que oferecem diversas configurações, você só vai realmente aprender a usar o desfoque à medida que for experi-

mentando suas possibilidades e brincando com as opções.

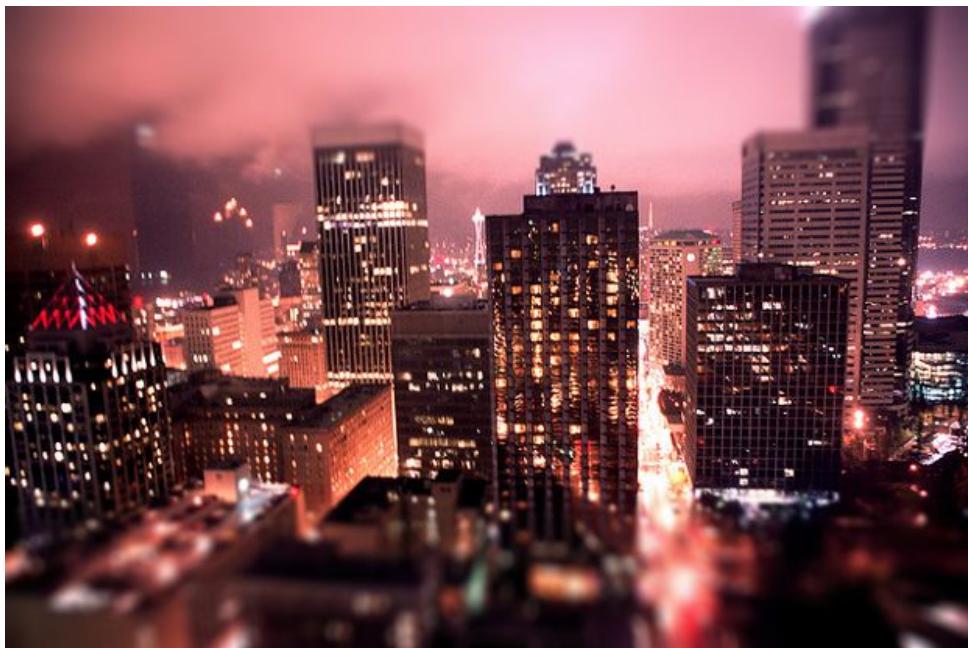



Figura 8.18: Exemplo de aplicação do Filtro Tilt-Shift

Desfoque Radial

Outro desfoque bastante usado é o **Desfoque Radial** (que, como indica o próprio nome, desfoca do centro para as extremidades). Para observar sua aplicação, vamos pegar outra imagem para testes, que se encontra em https://raw.github.com/tarciozemel/livro-photoshop-arquivos/master/08-filtros/4486145837_a8579abc95_z.jpg.

Figura 8.19: Imagem por Ryk Neethling

Algo importante a ser levado em conta sobre filtros é que, através de seleções, é possível aplicá-los somente em áreas específicas de imagens. Por exemplo, use a **Ferramenta Letreiro Elíptico** para selecionar a área das hélices do moinho.

Figura 8.20: Selecionando a área das hélices do moinho

Tendo feito a seleção, acesse `Selecionar > Modificar > Difusão` ou se valha das teclas de atalho `Shift+F6`. Isso serve para "amenizar" a seleção, tornando suave a transição entre o que está selecionado e o restante. Quanto maior o valor, mais suave será. Para este exemplo, um valor de **10** é o suficiente.

Figura 8.21: Especificando '10' para o Raio de Difusão

Pode parecer de início que nada aconteceu com a seleção, mas, acredite: aconteceu! Você verá o que foi logo a seguir.

Agora é hora de inverter a seleção, pois, na verdade, o que se quer é aplicar o efeito

em toda a imagem, exceto na área das hélices. Para fazer isso, acesse `Selecionar > Inverter` ou a combinação de teclas `Ctrl+Shift+I` (ou `Cmd+Shift+I` no Mac).

Mais uma vez, pode parecer que nada mudou. Entretanto, ocorreu o seguinte: antes do comando, a área das hélices estava selecionada; agora, com a seleção invertida, o que está selecionado é a imagem inteira, com exceção da área das hélices – este é o funcionamento de "inverter".

Para aplicar o filtro propriamente dito, acesse `Filtro > Desfoque > Desfoque Radial`. A seguinte caixa de diálogo aparece:

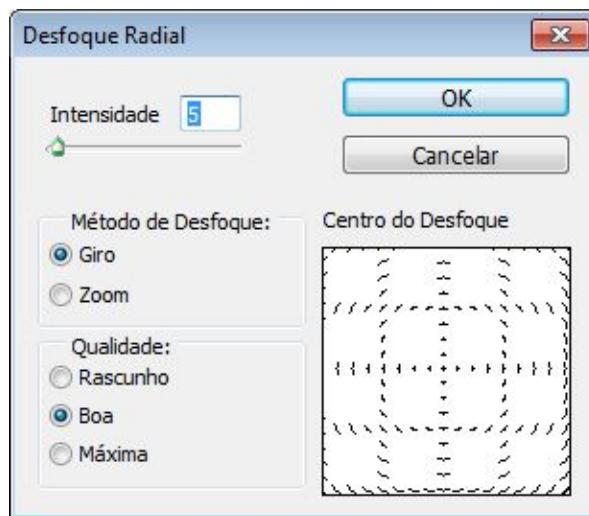



Figura 8.22: Caixa de Diálogo 'Desfoque Radial'

Nesta caixa, temos os elementos:

- **Intensidade**: o quão forte será o desfoque;
- **Método de Desfoque**: se será um desfoque por movimento ou por zoom;
- **Qualidade**: a qualidade do desfoque (quanto maior, mais suave e bem feito fica);
- **Centro do Desfoque**: você pode clicar e arrastar para alterar o centro do desfoque.

Para o exemplo, pode-se deixar as opções como estão e clicar em `OK` para aplicar o efeito. Uma vez aplicado, você pode cancelar a seleção através do menu `Selecionar > Cancelar Seleção` ou através da combinação de teclas `Ctrl+D` (ou `Cmd+D`), já que ela não será mais necessária, para ver algo parecido com:

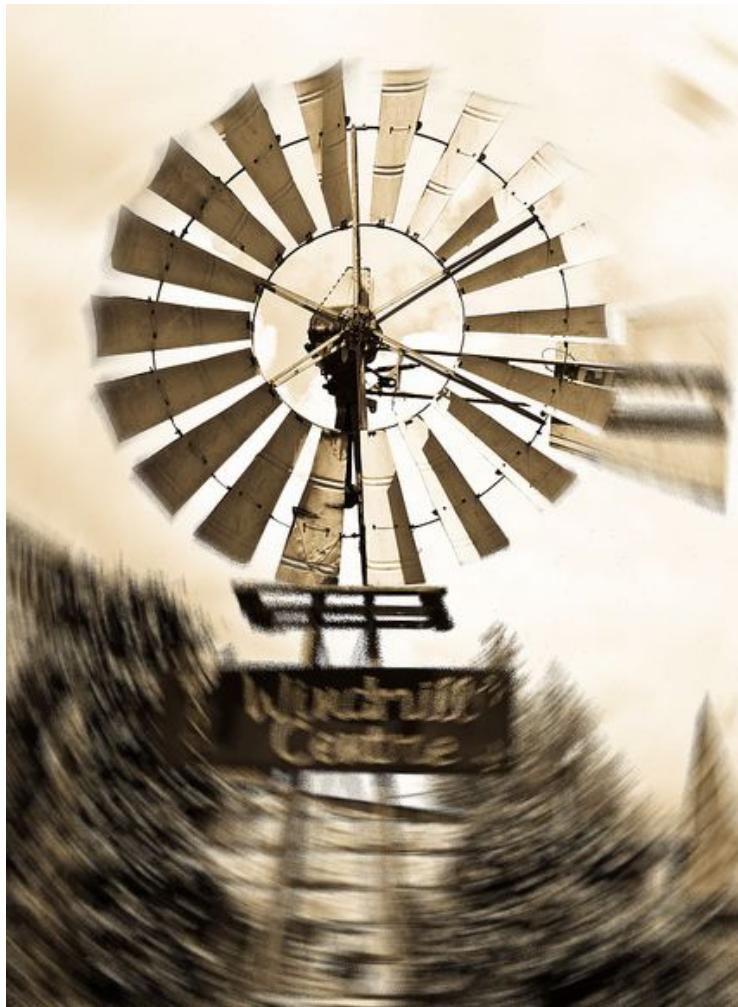



Figura 8.23: Imagem com Desfoque Radial aplicado

Perceba que não é possível distinguir, precisamente, o começo do efeito e a seleção. A transição do "movimento" para o "não movimento" está muito suave graças

à **difusão** usada na seleção.

A título de comparação, veja como o resultado ficaria completamente diferente se você tivesse escolhido **Zoom** como **Método de Desfoque** com um valor de **Intensidade** de **15**:

Figura 8.24: Usando 'Zoom' como 'Método de Desfoque'

Esses exemplos demonstraram que usar filtros juntamente com seleções permite potencializar os efeitos que se desejam alcançar!

Desfoque Gaussiano

Outro desfoque bastante usado é o **Desfoque Gaussiano**, principalmente quando o objetivo é dar ênfase à determinada parte ou elemento de uma imagem. Vamos utilizar como exemplo de trabalho a imagem disponível em http://bit.ly/1gphCPT.

Figura 8.25: Imagem por mongider

Se você simplesmente acessar `Filtro > Desfoque > Desfoque Gaussiano`, aparecerá uma caixa de diálogo para que se insira o **Raio** do desfoque que quer aplicar. O importante a saber é que, quanto maior o raio, maior será o desfoque.

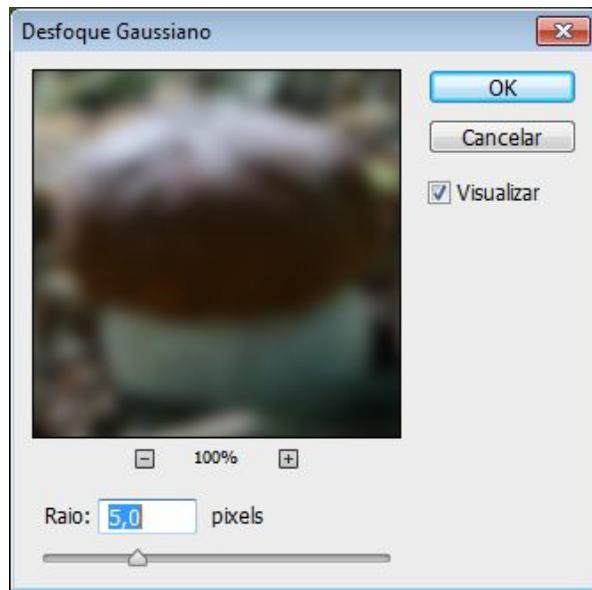



Figura 8.26: Caixa de Diálogo 'Desfoque Gaussiano'

Um detalhe interessante é que é possível clicar e arrastar o quadrado com a imagem para conferir diferentes porções da imagem com o desfoque. Aplicando o efeito, ao clicar em `OK`, obtém-se o resultado:

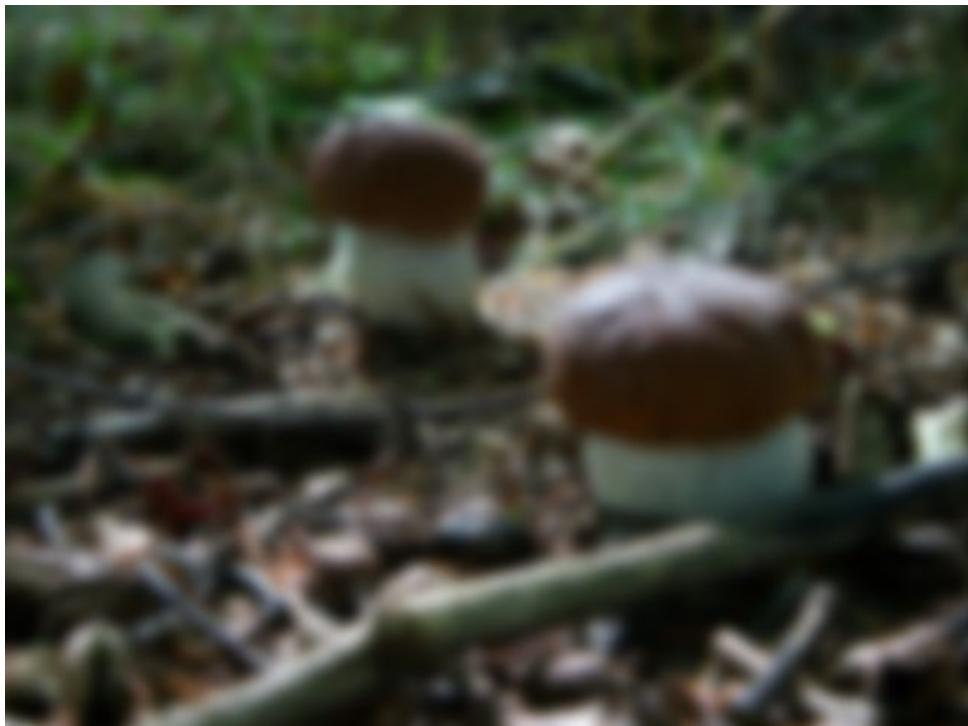



Figura 8.27: Desfoque Gaussiano aplicado à imagem

Mas, como já foi mostrado, as potencialidades dos filtros aumentam significativamente quando usados juntos com seleções. Por exemplo, com **Desfoque Gaussiano**, é possível simular o efeito de máquinas fotográficas quando o diafragma está em sua abertura máxima e o objeto a ser fotografado é aproximado com o zoom. Em termos simples, o objeto-alvo fica nítido e, o restante da imagem, desfocado.

Para testarmos isso, volte um passo no **Histórico** para eliminar a aplicação do efeito, com `Ctrl+Alt+Z` ou `Cmd+Opt+Z`. Assim como no exemplo anterior, faça uma seleção com a **Ferramenta Letreiro Elíptico** no cogumelo maior; suavize com uma **Difusão** na seleção, dessa vez ainda maior, com o valor de **25** e, por último, inverta a seleção.

Com isso, ao aplicar novamente o filtro **Desfoque Gaussiano** – o atalho `Ctrl+F` (ou `Cmd+F`) repete o último filtro aplicado –, dessa vez com um valor não tão "agressivo", 3, o resultado será:

Figura 8.28: Seleção + Difusão + Desfoque Gaussiano

Provavelmente você já viu este tipo de efeito em imagens, seja em alguma publicação ou na web. Agora você já sabe como fazer!

Outros Filtros de Desfoque

Agora que você já viu sobre o funcionamento de alguns dos principais filtros de desfoque e algumas possibilidades de uso, você está pronto para explorar e experimentar efeitos com os outros filtros deste tipo, disponíveis no Photoshop.

Brincar com cada um deles, com diferentes imagens, objetivando alcançar efeitos variados, é parte do processo de aprendizado e de assimilação de como o Photoshop funciona, rumo ao aprimoramento de suas habilidades com a ferramenta.

8.4 Galeria de Filtros

A caixa de diálogo **Galeria de Filtros** no Photoshop torna possível a aplicação e pré-visualização de diversos filtros, individualmente ou combinados, servindo como uma "tela-atalho" para testá-los antes de aplicá-los. Certamente essa galeria faz da aplicação de muito filtros uma tarefa mais amigável e fácil de se entender.

Para acessá-la, vá ao menu `Filtro > Galeria de Filtros`.

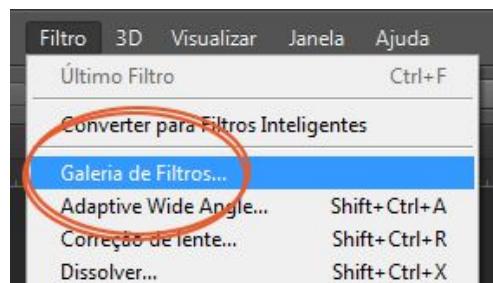



Figura 8.29: Acessando a Galeria de Filtros

Para os exemplos dessa seção usaremos uma só imagem, que você encontra em https://raw.github.com/tarciozemel/livro-photoshop-arquivos/master/08-filtros/401455673_1f689f2dee_z.jpg. Nosso foco aqui é mostrar como funciona a caixa de diálogo e alguns dos filtros lá disponíveis.

Figura 8.30: Imagem por KuniakiIGARASHI

Logo que abre a caixa de diálogo **Galeria de Filtros**, você vê o seguinte:

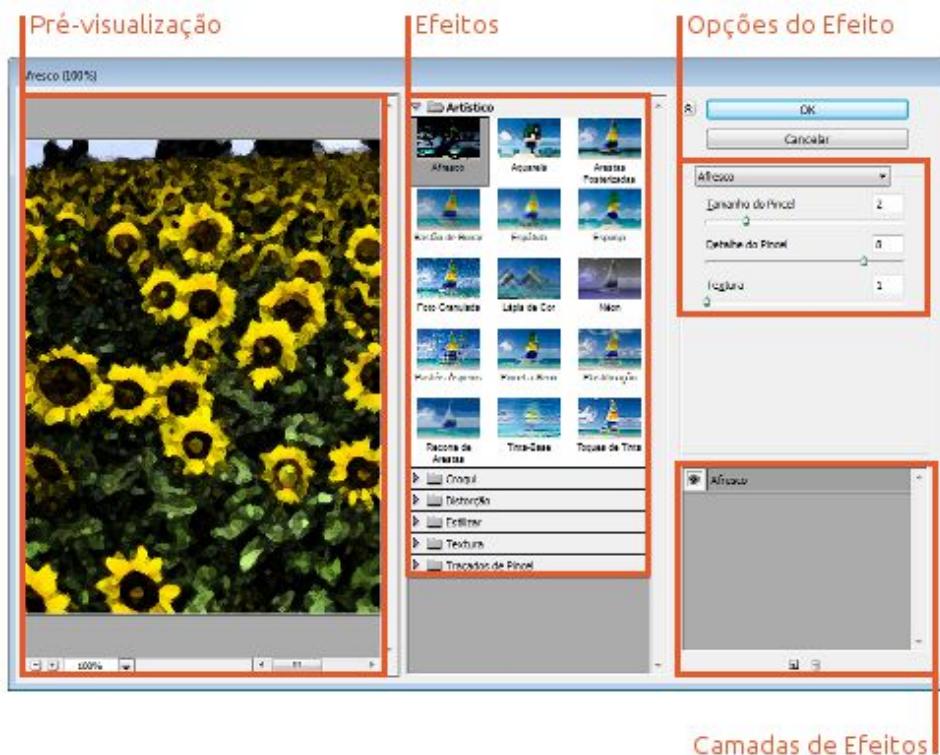



Figura 8.31: Caixa de diálogo Galeria de Filtros

Lá, você encontra estes elementos:

- **Pré-visualização**: à medida que efeitos (filtros) são selecionados, é possível acompanhar como ficaria o resultado nesta área. Pode-se clicar e arrastar para ver diferentes porções da imagem, caso sua resolução de tela não permita que a mostre por inteiro;
- **Efeitos**: aqui os efeitos (filtros) ficam organizados em pastas. Para aplicar algum, simplesmente dê um clique em sua respectiva amostra;
- **Opções do Efeito**: aqui é onde as opções de cada filtro aparecem e podem ser personalizadas;
- **Camadas de Efeitos**: pode-se ter vários efeitos ao mesmo tempo "empilhados" e, assim como no painel Camadas, é aqui seu gerenciamento.

Como citado, os **efeitos** (ou filtros) estão organizados em pastas, que podem ser consideradas como categorias de filtros. Dessa forma, ficam mais bem organizados e é mais fácil encontrar aquele que se quer usar. Por exemplo, dentro da pastinha **Artístico**, é possível encontrar filtros como **Afresco**, **Aquarela**, **Pincel a Seco** etc.; dentro de **Textura**, temos, dentre outros, **Bordado**, **Craquelé**, **Granulado**, **Vitral**; e assim por diante, sempre no intuito de uma organização intuitiva dos efeitos disponíveis.

Ao aplicar o efeito **Aquarela**, que fica dentro da pasta **Artístico**, tem-se a seguinte pré-visualização:

Figura 8.32: Aplicação de 'Aquarela'

À direita, nas **Opções do Efeito**, é possível customizar esse efeito através de algumas opções.

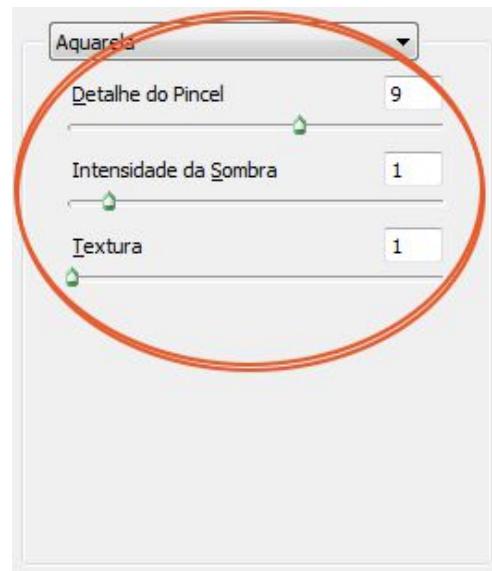



Figura 8.33: Opções de 'Aquarela'

Cada efeito possui suas próprias opções e possibilidades de customização. Assim como a maioria dos filtros, a melhor maneira de aprender o que cada uma faz é experimentando e testando diversas possibilidades e valores.

Veja um comparativo de como ficaria alterando o valor de **Detalhe do Pincel** para **12**; **Intensidade da Sombra** para **0** e; **Textura** para **2**.

Figura 8.34: Exemplos de configurações de 'Aquarela'

As possibilidades aumentam quando se combinam diversos efeitos para um resultado ainda mais impressionante. Para misturar filtros, nas **Camadas de Efeitos**, basta clicar no ícone **Nova camada de efeito** e escolher um novo para ser usado conjuntamente com o(s) já ativo(s).

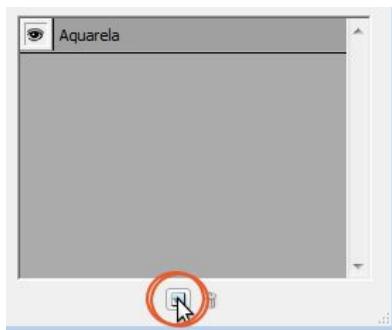



Figura 8.35: Ícone 'Nova camada de efeito'

Escolha qual efeito quer adicionar às camadas de efeitos, seja através das miniaturas, seja na lista exibida.

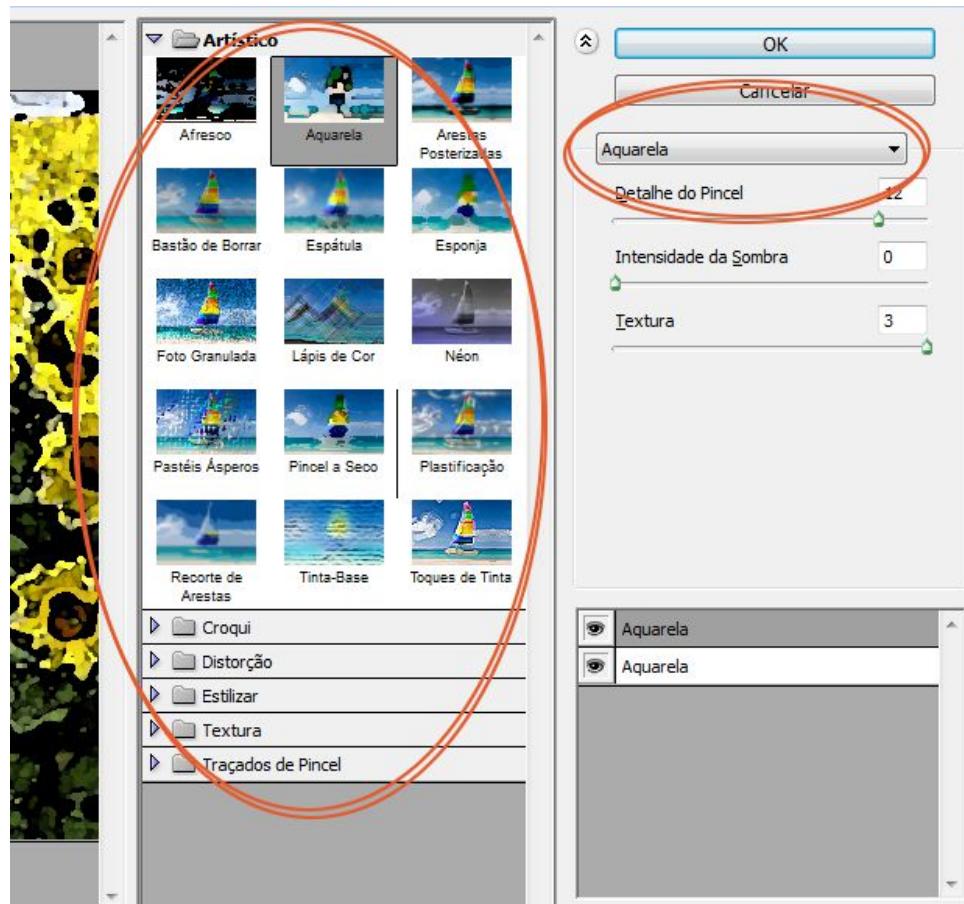



Figura 8.36: As 2 maneiras de escolher/alternar Efeitos na Caixa de Diálogo

Por exemplo, selecionando **Vitral**, da pasta **Textura**, e ajustando **Tamanho da Célula** para **4**; **Espessura da Borda** para **1** e; **Intensidade de Claro** para **0**; você verá na pré-visualização:

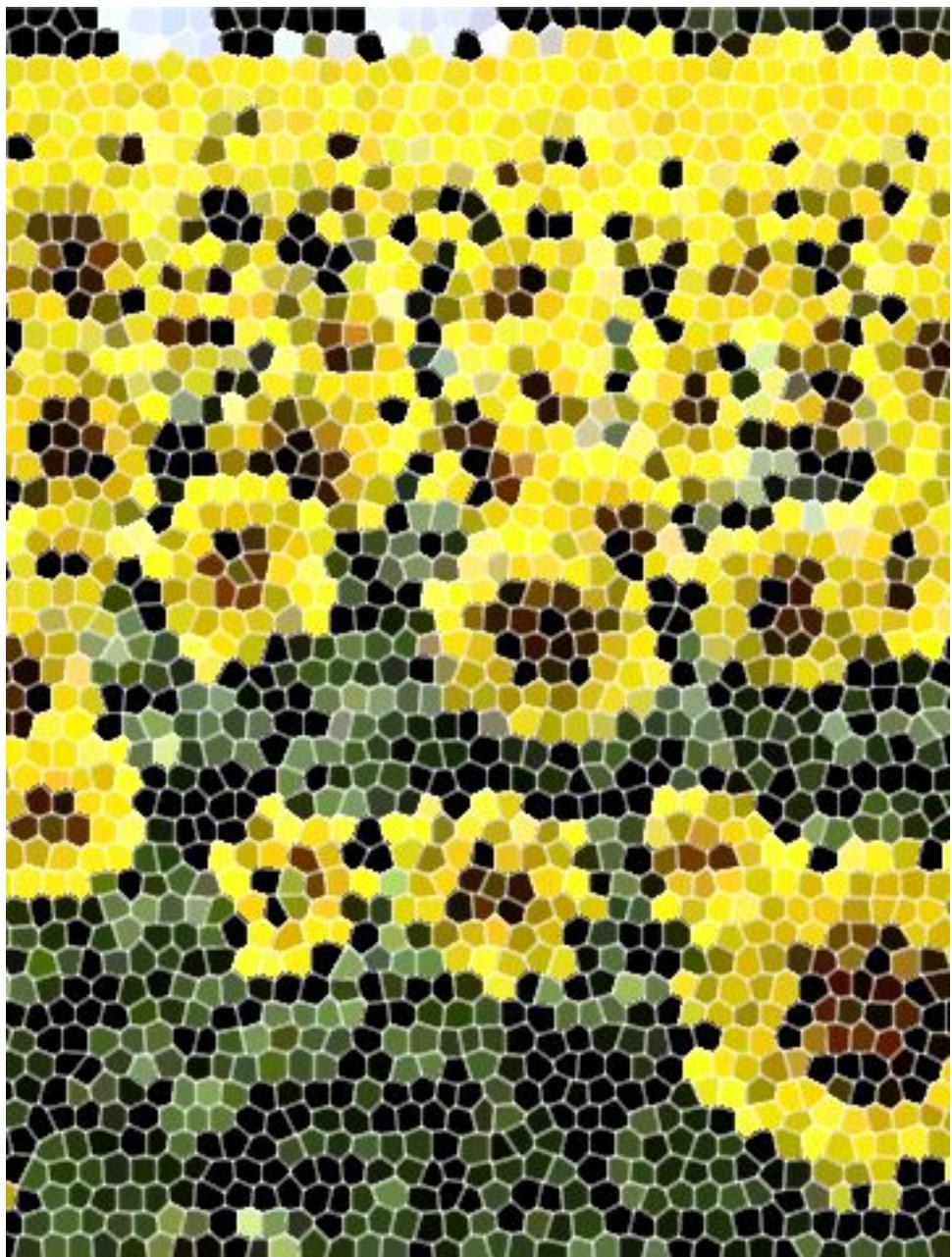



Figura 8.37: Aquarela + Vitral

Perceba que nas **Camadas de Efeitos** agora existe a camada **Vitral**. Assim como no painel **Camadas**, é possível alterar a ordem das Camadas de Efeitos simplesmente clicando em uma delas, segurando e arrastando para a posição desejada.

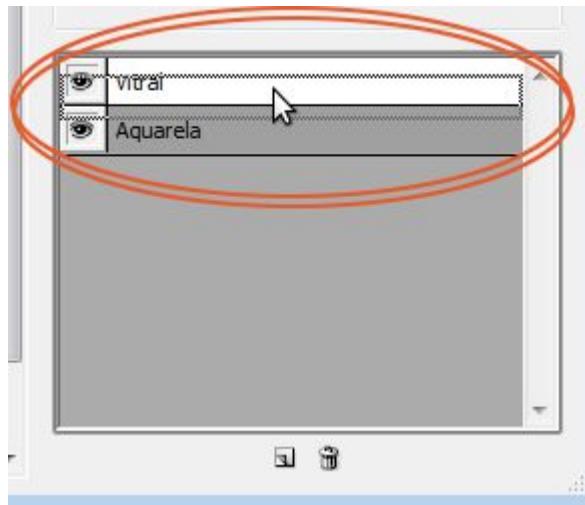



Figura 8.38: Em destaque, o contorno mostrando que um reposicionamento está sendo feito

É importante que você saiba que a ordem de cada efeito na pilha afeta completamente o resultado final. Veja a comparação:

Figura 8.39: A ordem das Camadas de Efeitos altera o resultado final completamente

Assim como no painel **Camadas**, também existe a possibilidade de ocultar temporariamente a visibilidade de um efeito através do ícone "olho" e, se preciso, excluir algum através do ícone "lixeira".

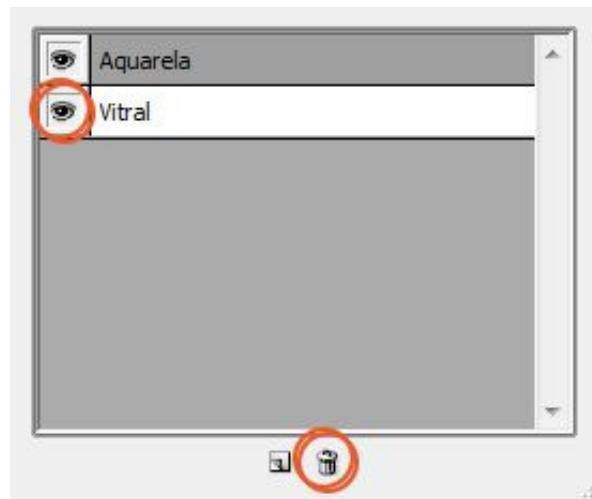



Figura 8.40: Ícone 'olho' (visibilidade de efeito) e ícone 'lixeira' (excluir efeito)

É isso que a **Galeria de Filtros** proporciona: uma maneira muito simples e direta de aplicar diversos filtros em combinação, com facilidade extrema para alterar suas características e a ordem em que são apresentados, permitindo pré-visualização. Com isso você pode obter efeitos realmente impressionantes e únicos!

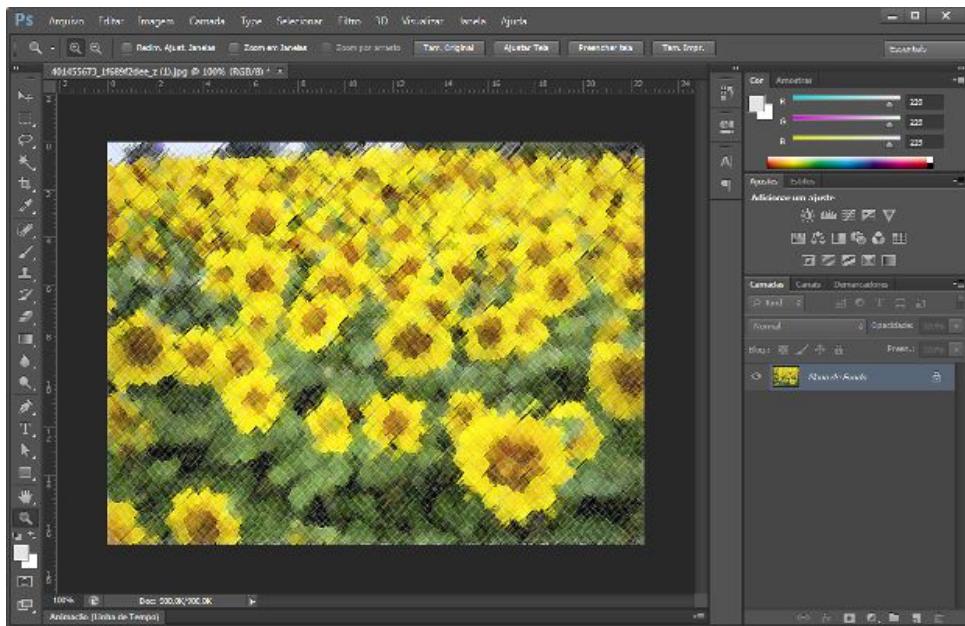



Figura 8.41: Outro exemplo de combinação de Efeitos através da Galeria de Filtros

Certamente vale a pena dedicar algumas horas para experimentar todos os efeitos disponíveis na **Galeria de Filtros** e brincar um pouco com cada uma de suas respectivas opções para conhecê-las melhor.

8.5 Revisando...

Nesse importante capítulo, você viu:

- Que filtros são características das mais poderosas e versáteis do Photoshop;
- Alguns dos principais filtros disponíveis nativamente;
- Como é possível potencializar a atuação dos filtros usando seleções e Máscaras de Camada;
- Que em poucos segundos é possível obter efeitos extraordinários com a Galeria de Filtros!

Quando o Photoshop é a ferramenta de trabalho, também é imprescindível saber trabalhar com **Textos e Formas**. Saiba como no próximo capítulo.

Capítulo 9

Manipule texto e formas

Trabalhar com **texto** e **formas** faz parte do dia a dia de trabalho com o Photoshop. É tão importante saber que é possível usar textos nas composições – e as maneiras de fazer isso bem –, quanto ter o conhecimento (preferencialmente, o domínio) das ferramentas de forma, que são úteis e necessárias em muitos tipos de trabalho com computação gráfica.

9.1 Demarcando com a Ferramenta Caneta

A **Ferramenta Caneta**, apesar de ser muito útil e versátil, é uma das ferramentas que mais geram dúvidas em quem está iniciando o aprendizado com o Photoshop. Na verdade, o termo "Ferramentas Caneta", no plural, poderia ser usado, já que existe uma série de ferramentas que têm o mesmo propósito: prover uma maneira de desenhar em tela as mais diferentes formas que sua imaginação possa conceber!

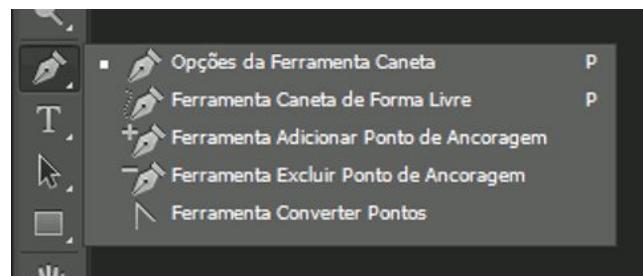



Figura 9.1: Grupo de Ferramentas Caneta

Por exemplo, com a **Opções da Ferramenta Caneta**, clique em qualquer ponto de um documento e, a partir daí, vá clicando em outros pontos para dar início à formação de qualquer figura que você queira.

À medida que vai clicando, "quadradinhos" vão aparecendo (tecnicamente, podem ser chamados âncoras) e, para fechar a forma escolhida (tecnicamente, chamada caminho), simplesmente clique no primeiro quadradinho que você inseriu.

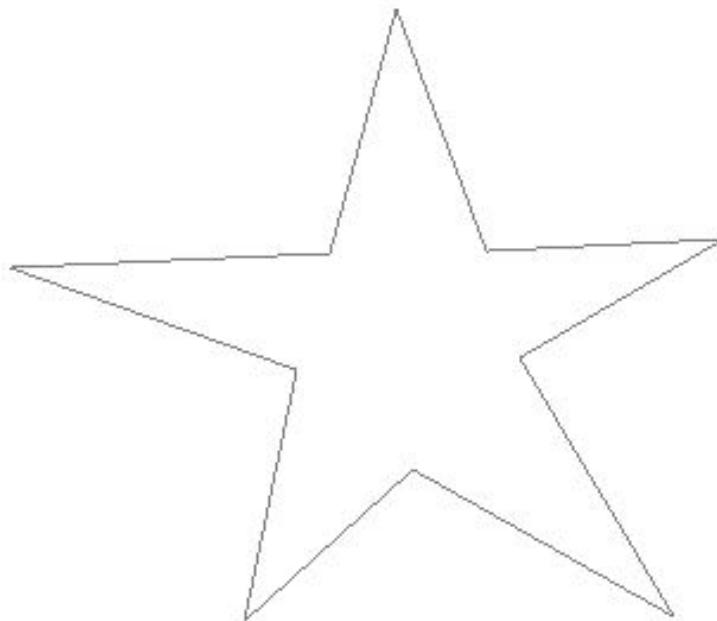



Figura 9.2: Forma feita com a Opções da Ferramenta Caneta

Assim que terminar, note que, no painel **Demarcadores** (caso não esteja aparecendo, acesse `Janela > Demarcadores`) consta este "item" que acabou de ser feito, pronto para interações diversas.

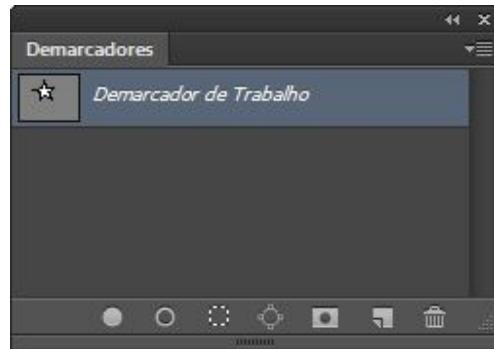



Figura 9.3: Painel Demarcadores com uma forma

Existem vários ícones na parte inferior, cada um deles possibilitando uma interação diferente com a forma recém-criada. Por exemplo, clicando no 3º ícone, é possível fazer uma seleção a partir da forma desenhada.

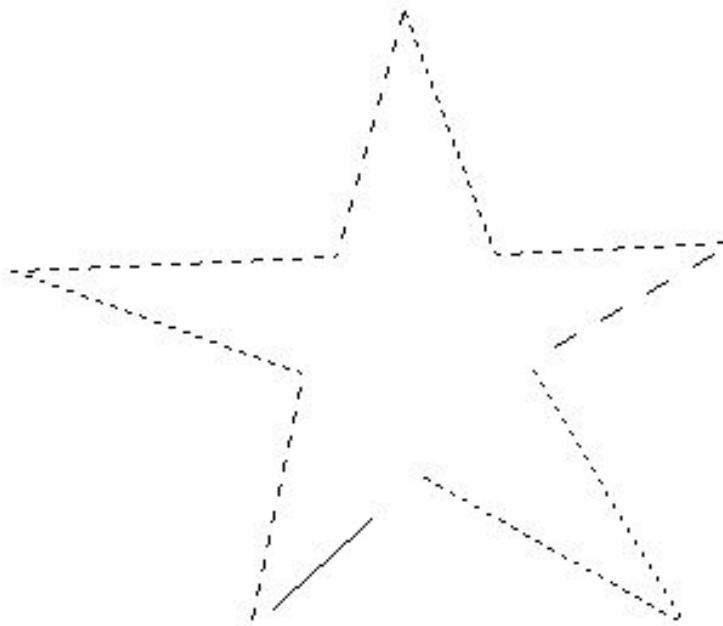



Figura 9.4: Seleção feita a partir de uma forma

É possível, também, através do 5º ícone, criar uma máscara para ser usada em camadas (conforme foi visto em 7), dentre outras opções, como preencher com alguma cor ou traçar as bordas da forma com a **Ferramenta Pincel** automaticamente.

Perceba que a diferença entre usar a **Opções da Ferramenta Caneta** e a **Ferramenta Caneta de Forma Livre** é que, conforme indica o próprio nome, nesta não há "paradas" enquanto se está desenhando a forma; pelo contrário, o processo deve ser feito de uma só vez, em um processo de criação contínuo e ininterrupto. Definitivamente, não é uma ferramenta indicada para quem não possui habilidades de desenho (ou, pelo menos, não tenha uma Pen Tablet).

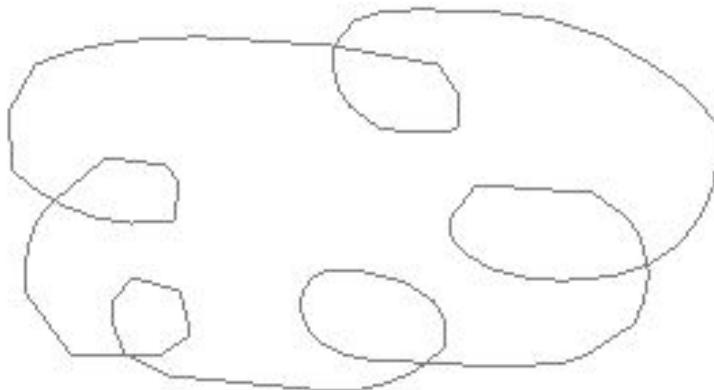



Figura 9.5: Forma feita com a Ferramenta Caneta de Forma Livre usando o mouse

Veja que, no painel **Demarcadores**, ambas as formas ficaram no mesmo "item". Aqui, pode-se fazer uma analogia com camadas: se você quiser que cada forma fique em um "item" diferente, basta se valer do ícone **Criar Novo Demarcador**. No novo "item" que aparece, desenhe a forma escolhida à vontade, tendo a liberdade de trabalhar com as "camadas-item" como quiser, escolhendo uma ou outra e interagindo através das opções que o painel oferece.

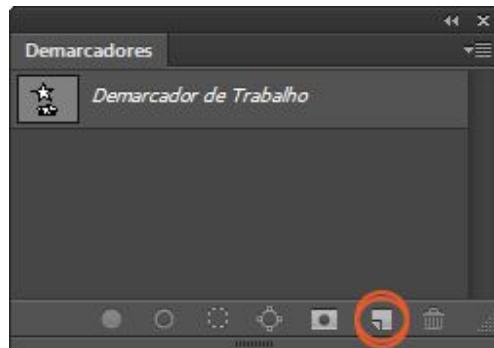



Figura 9.6: 'Camada-item' com diversas formas ('Criar Novo Demarcador' em destaque)

Mesmo depois de uma forma pronta, é possível editá-la através da combinação de alguma ferramenta. Por exemplo, a **Ferramenta Seleção de Demarcador** e **Fer-**

ramenta Seleção Direta, que, respectivamente, move uma forma criada, e expõe as âncoras de uma forma, permitindo sua edição.

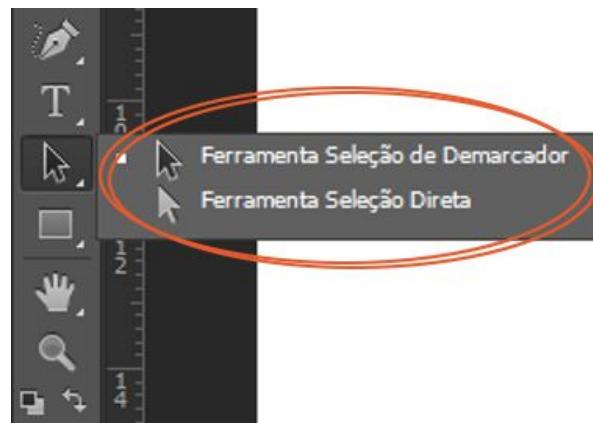



Figura 9.7: Ferramentas para selecionar

Sobre a **Ferramenta Seleção Direta**, é interessante observar que, quando as âncoras que compõem uma imagem são reveladas, é possível movê-las diretamente, o que altera a forma conforme necessário.

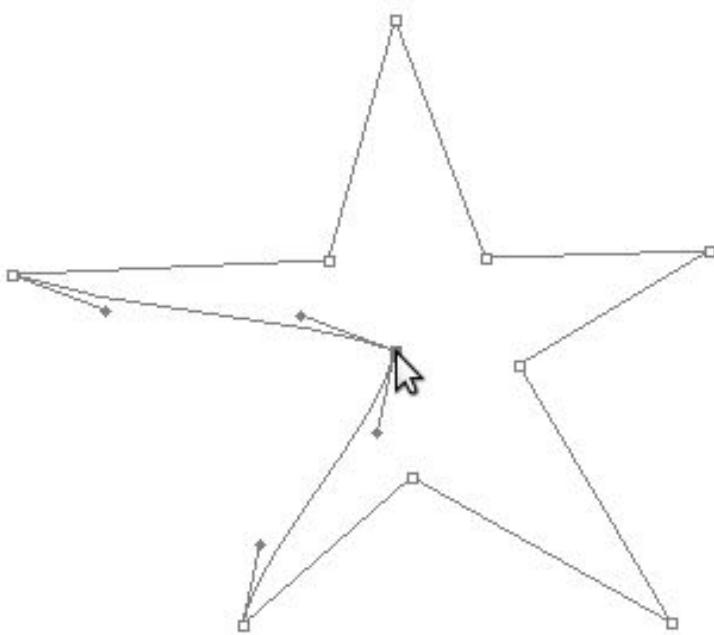



Figura 9.8: Movendo uma âncora

Associados a cada âncora, existem "2 linhas com quadradinhos". Na verdade, estas são guias para que seja possível fazer alterações através de Curva Bézier. Estas curvas especiais servem para refinar a forma, sendo possível conseguir formatos arredondados e mais elegantes e esteticamente agradáveis.

As Ferramentas **Adicionar Ponto de Ancoragem** e **Excluir Ponto de Ancoragem**, mostradas no screenshot acima, servem para adicionar e remover pontos constituintes da forma, respectivamente.

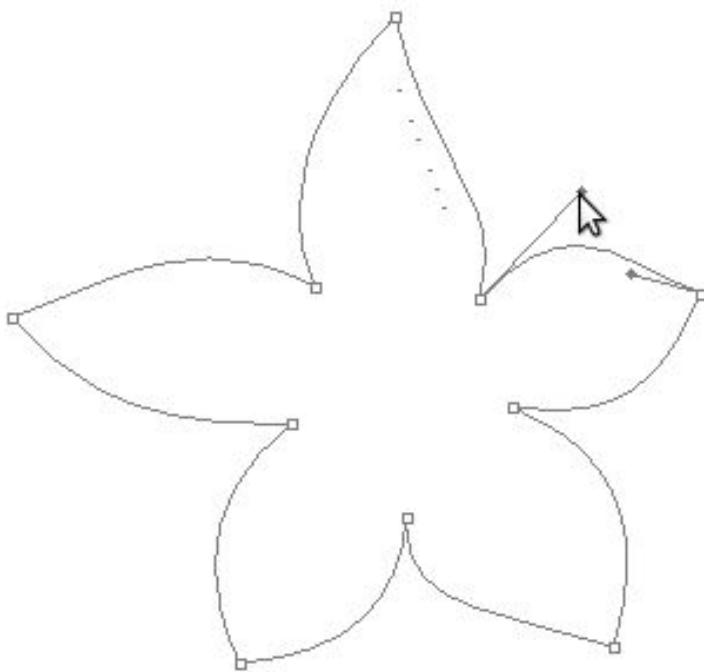



Figura 9.9: Manipulando forma através de modificações em Curvas Bézier

Mexer com Curvas Bézier não é tão simples no começo e, para quem nunca teve a oportunidade de trabalhar com elas, é até mesmo complicado de se obter a alteração que se deseja. Mas não há outro caminho a seguir além do caminho da **prática**. "Brinque" bastante com as Curvas Bézier e, antes que perceber, já as estará dominando!

Exemplo prático: contornando e selecionando objetos

Para um exemplo mais prático de como usar várias das ferramentas de Caneta para a consecução de um objetivo (no caso, fazer uma seleção), veja esta imagem:

Figura 9.10: Peras

Suponha que fosse preciso “destacar” a pera do primeiro plano para um trabalho. No Photoshop, isso também pode ser feito com a ferramenta Caneta ao traçar seu contorno e, usando a opção de converter para seleção que você acabou de ver, conseguir este objetivo. Você pode começar por qualquer ponto, já que, no final, vai ter que “juntar as pontas” mesmo.

Comece clicando uma só vez em qualquer lugar do “contorno” da pera; depois, clique num ponto próximo a algum arredondamento e, “segurando o clique”, vá posicionando para que o contorno saia conforme o desejado.

Figura 9.11: Começando a demarcação da pera

Vá fazendo isso até encontrar a outra "ponta" para fechar a forma, lembrando que você pode usar o a ferramenta de **Zoom** (`Z`) para fazer pontos mais precisos.

Figura 9.12: Trabalhar com o Zoom facilita uma demarcação mais precisa

Depois de algum tempo, você demarca toda a área necessária.

Figura 9.13: Pera demarcada

Perceba que a demarcação precisa ser refinada, dado que, dificilmente, é possível realizar a façanha de demarcar a área que se precisa corretamente logo na primeira tentativa. Então, conjugando o uso do Zoom com ferramentas de seleção para trabalhar com Curvas Bézier, faça os devidos ajustes – inclusive com a **Ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem** e **Ferramenta Excluir ponto de Ancoragem** do Grupo de Ferramentas Caneta, mostrado acima.

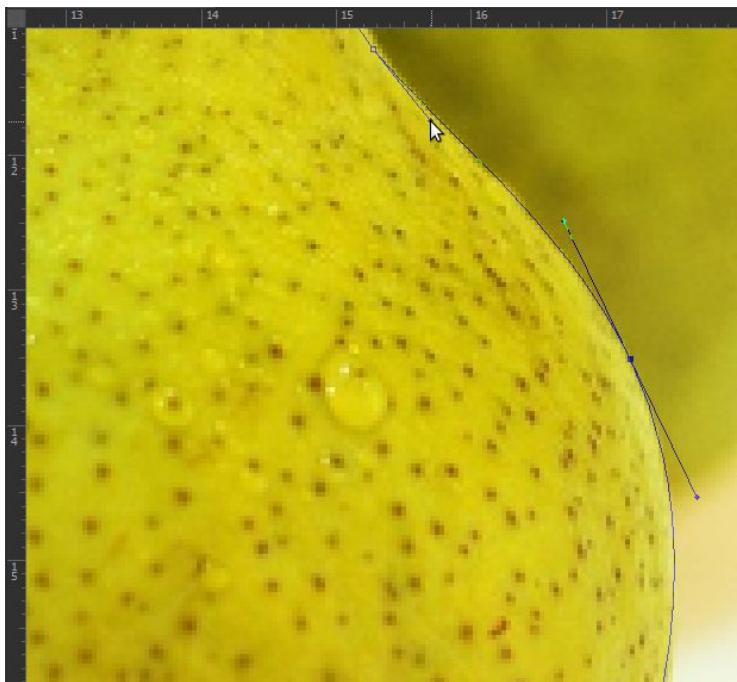



Figura 9.14: Manipulando Curvas Bézier

Depois que tudo estiver pronto, clique no ícone “ `Carregar demarcador como uma seleção`”, mostrado há pouco. O resultado é:

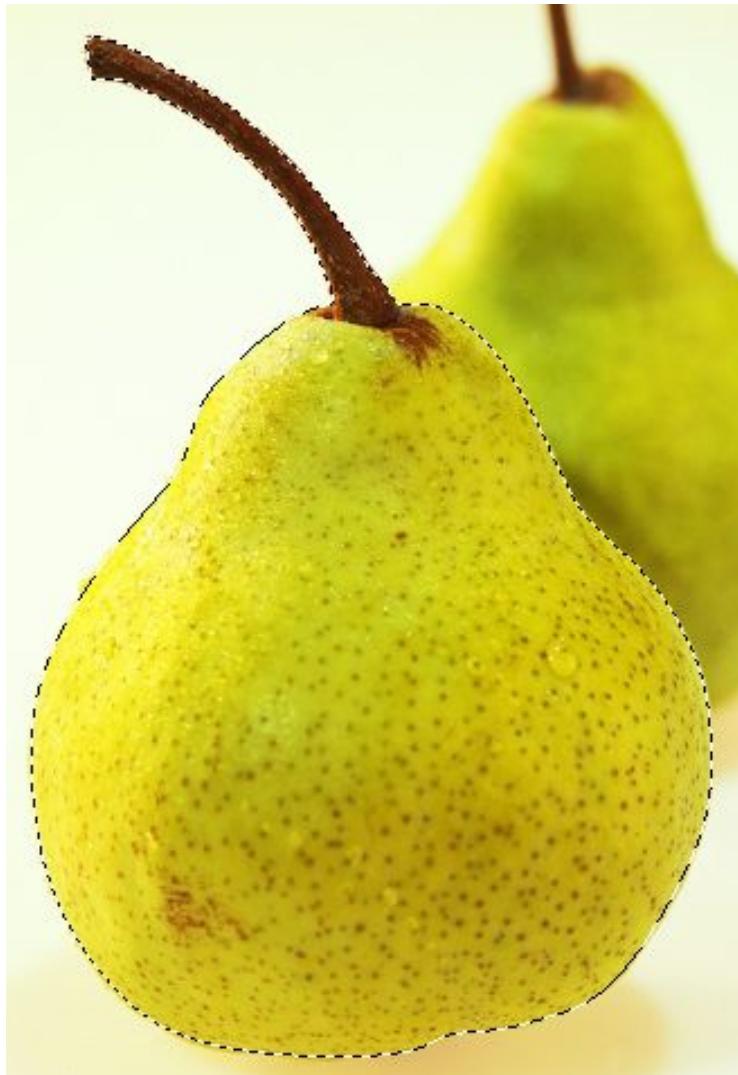



Figura 9.15: Pera selecionada

Mais uma vez, é importante frisar que você não deve se frustrar caso não esteja dominando a forma e dinâmica das Curvas Bézier. É bastante comum que se leve semanas para começar a dominá-las!

9.2 Formas geométricas e personalizadas

O Photoshop também oferece uma gama de ferramentas especialmente para se trabalhar com formas geométricas clássicas, como quadrados, elipses, polígonos, linhas e uma ferramenta especial para formas personalizadas.

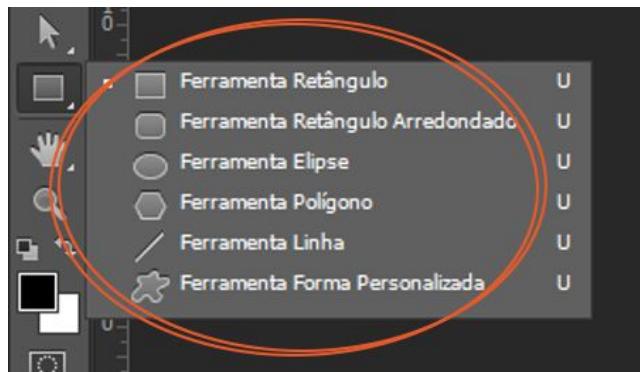



Figura 9.16: Ferramentas para formas geométricas e personalizada

A maioria das ferramentas são autoexplicativas – quanto à **Ferramenta Polígono**, escolha o número de vértices na barra de opções – e têm seu uso baseado no já conhecido processo de clicar e arrastar para começar a desenhar a forma que se quer. É importante lembrar dos modificadores `Shift` e `Alt` (ou `Opt` no Mac), já mostrados anteriormente.

O diferencial fica para a **Ferramenta Forma Personalizada** que, como se pode notar em sua respectiva barra de opções, permite que se escolha dentre muitas formas disponíveis – e muitas, muitas mais, podem ser encontradas na internet para incrementar esta verdadeira coleção de formas, como você verá ao final deste livro.

Se, por acaso, somente algumas formas estiverem aparecendo, clique no ícone de engrenagem à direita do menu de escolha de formas e selecione **Tudo**, e substitua as formas presentes por todas estas mostradas.

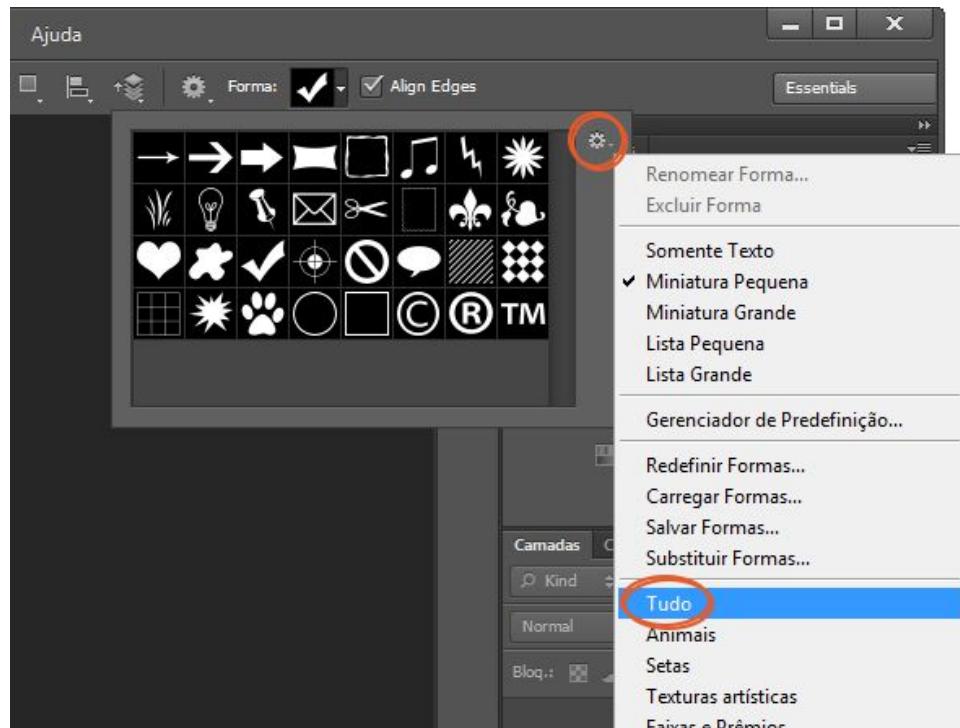



Figura 9.17: Fazer com que todas as formas personalizadas apareçam para você escolher

Com isso, todas as formas que já vêm por padrão estarão à sua disposição.

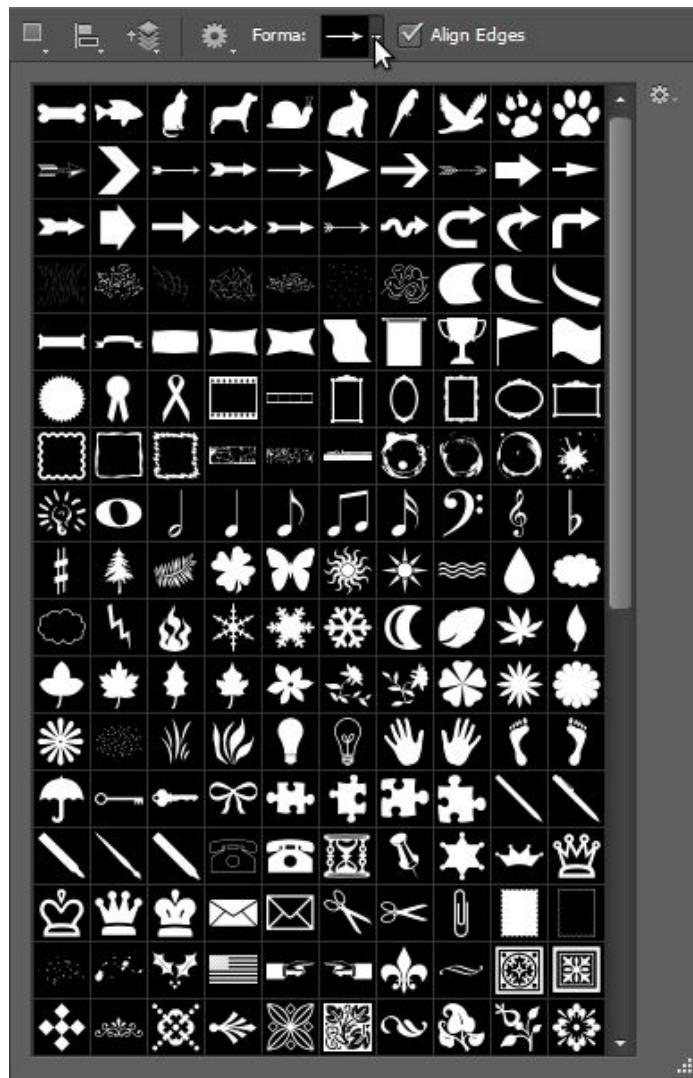



Figura 9.18: Muitas formas à disposição e ainda é possível baixar mais!

Lembre-se que as formas no Photoshop são vetoriais, ou seja, você pode editar suas âncoras e redimensioná-las à vontade, que sua qualidade não será comprometida!

Formas + Estilos de Camada: Glossy Button

Com um pouquinho de criatividade e curiosidade, é possível usar formas juntamente com **Estilos de Camada** para obter efeitos bem interessantes. Por exemplo, suponha que você é contratado para cuidar do desenvolvimento do elementos de interface de um site (UI). Você opta por usar o estilo *glossy*, que é bem interessante visualmente. Então, é preciso que, dentre outros elementos, você desenvolva a aparência dos botões deste site.

O primeiro passo é demarcar a área para a criação de um botão que, segundos seus critérios de escolha de User Interface, será arredondado e, para isso, a **Ferramenta Retângulo Arredondado** é uma boa escolha.

Figura 9.19: Retângulo arredondado

A partir disso, já é possível chegar a uma combinação interessante com os estilos **Traçado**, **Brilho Interno** e **Sobreposição de Degradê**.

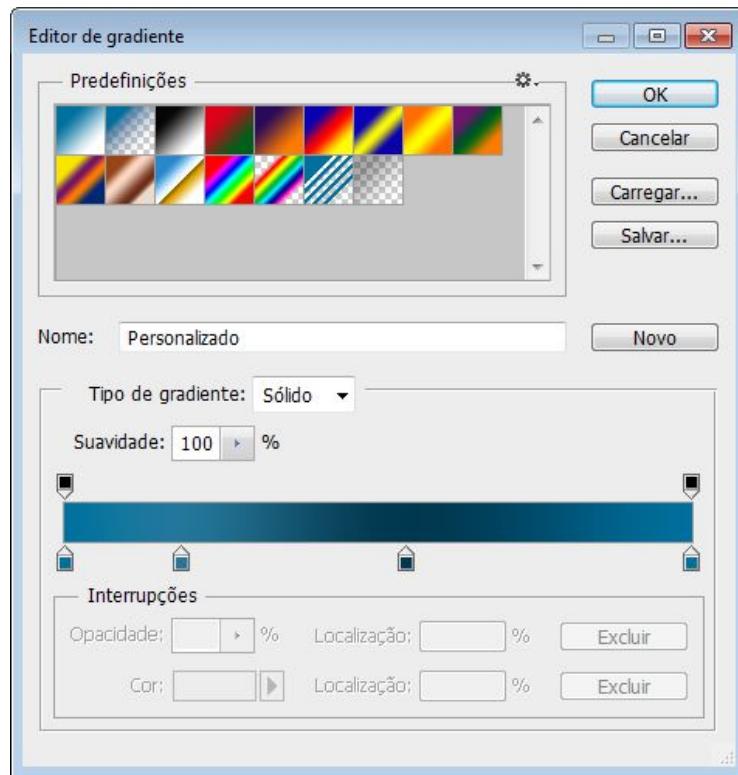



Figura 9.20: Configurações do Editor de gradiente

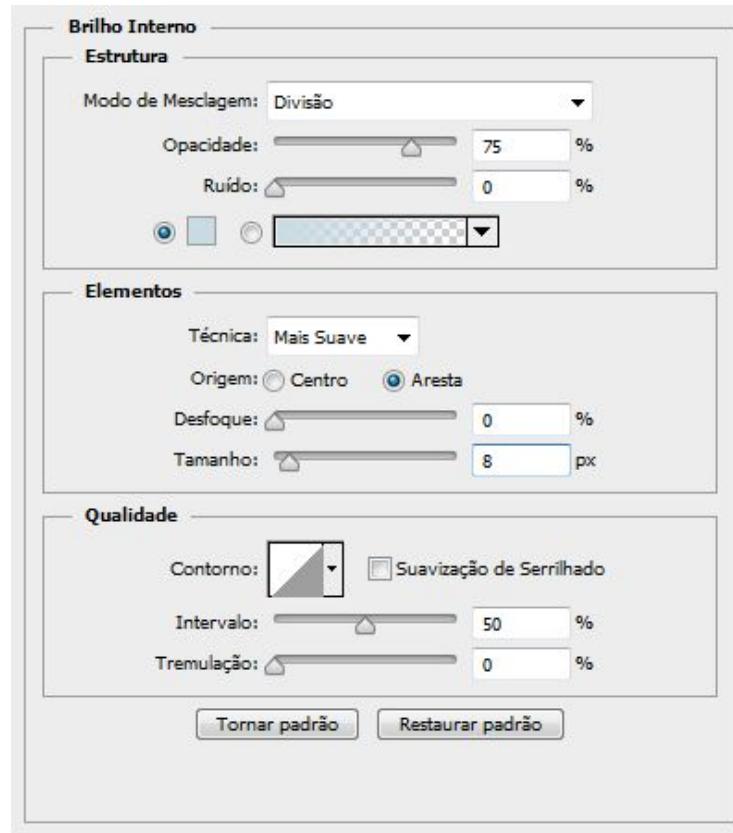



Figura 9.21: Configurações do Brilho Interno

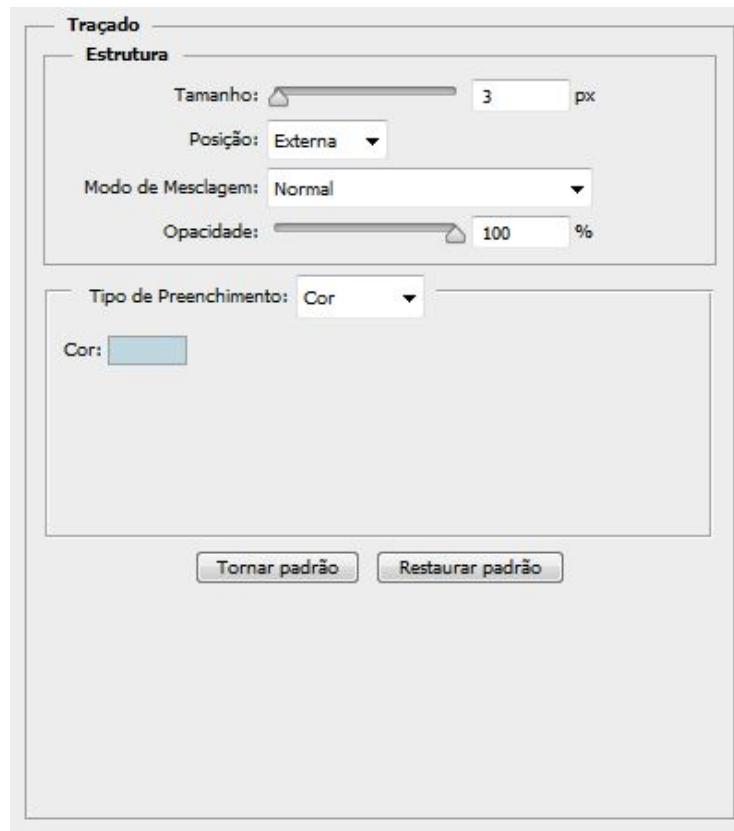
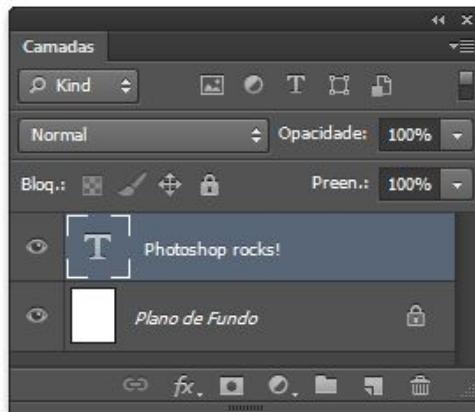



Figura 9.22: Configurações do Traçado

Que produz o seguinte resultado:

Figura 9.23: Resultado

Neste ponto, você já poderia usar alguma ferramenta para inserção de texto e completar a amostra desse elemento de UI. Para fazer isso, você precisa aprender sobre as **ferramentas de texto**.

9.3 Conheça as Ferramentas de texto

O Photoshop provê ferramentas específicas para se trabalhar com textos. Como pode ser visto na imagem abaixo, duas delas são para escrever textos, normalmente, na horizontal e vertical e as duas outras são para escrever usando máscaras, na horizontal e vertical.

Figura 9.24: Ferramentas para textos

Por exemplo, ao selecionar "Ferramenta Texto Horizontal" e dar um clique em qualquer ponto da composição, automaticamente uma nova **Camada de Texto** (identificada por um "T") é criada e a cor de seu texto será a Cor do Primeiro Plano (mas você pode mudar isso para usar a cor que quiser, conforme já foi visto). Com isso, você pode digitar o que for preciso.

Figura 9.25: Texto no Photoshop

Veja que, ao terminar de digitar e continuar trabalhando – por exemplo, selecionando outra ferramenta qualquer –, automaticamente o nome da camada passa a ser o texto que foi digitado, para uma melhor identificação dentre as demais.

A única diferença entre **Ferramenta Texto Horizontal** e **Ferramenta Texto Vertical** é que, não surpreendentemente, esta formata e posiciona textos na vertical.

Figura 9.26: Texto na horizontal e texto na vertical

Também é possível girar (ou rotacionar) um texto depois de escrito para deixá-lo na diagonal. Para isso, depois de selecionar o texto com a **Ferramenta Mover** (`V`), vá em **Editar** > **Transformação** > **Girar**. Perceba que alças de rotação ("quadradinhos") aparecerão.

Figura 9.27: Alças para girar

Ao aproximar o cursor do mouse de alguma dessas alças, note que este muda para um indicativo de que o giro pode ser feito; clique, segure e gire para onde for

preciso.

Figura 9.28: Girando texto

Mesmo depois de posicionado na diagonal, um texto continua sendo editável, normalmente.

Figura 9.29: Editando texto na diagonal

Com alguma ferramenta de texto ativa, se você clicar e arrastar na composição, poderá criar uma caixa delimitada para escrever texto.

Ao criar uma caixa delimitada de texto, acontecem quebras de linha automáticas e você não precisa mais se preocupar com isso!

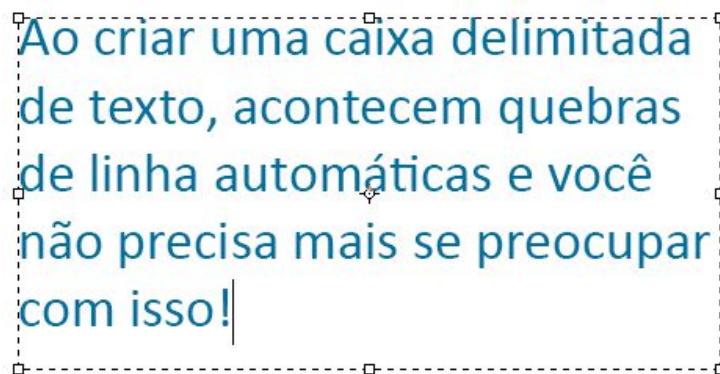



Figura 9.30: Caixa de texto sendo usada

Através da Barra de Opções é possível alterar a formatação do texto, bem como através dos painéis **Caractere** (`Janela > Caractere`) e **Parágrafo** (`Janela > Parágrafo`).

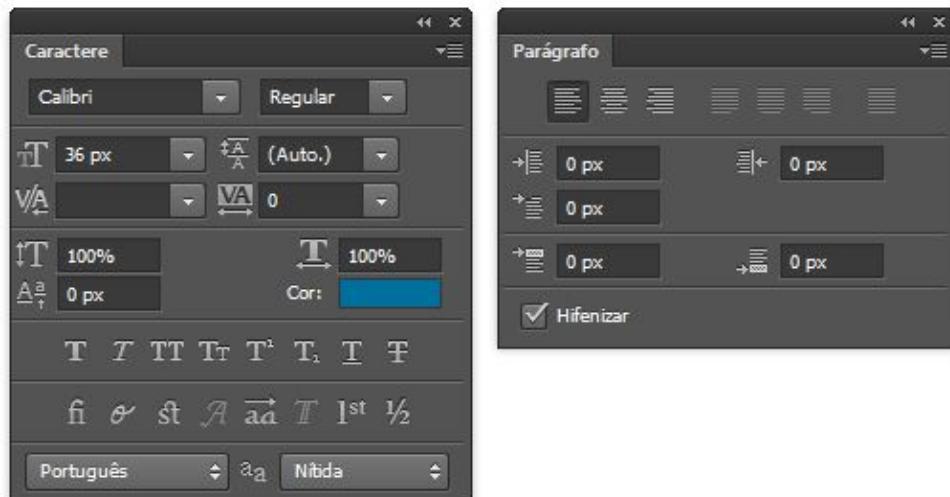



Figura 9.31: Painéis Caractere e Parágrafo

Máscaras de texto

Ferramenta Máscara de Texto Horizontal e **Ferramenta Máscara de Texto**

Vertical servem para, na verdade, criar seleções textuais e, para isso, automaticamente se entra no **Modo Máscara Rápida** (já abordado em 5) e se cria uma seleção com aquele texto. Para sua conveniência de uso, todas as possibilidades dos painéis **Caractere** e **Parágrafo** podem ser usadas enquanto o **Modo Máscara Rápida** está ativo.

Por exemplo, é possível pegar uma imagem qualquer:

Figura 9.32: Imagem de exemplo

E, usando a **Ferramenta Máscara de Texto Horizontal** com alguns ajustes através do painel **Caractere**:

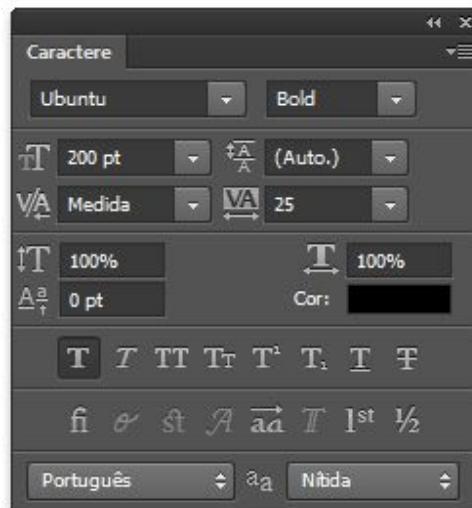



Figura 9.33: Exemplo de opções de texto no painel 'Caractere'

Conseguir o seguinte:

Figura 9.34: Ferramenta Máscara de Texto Horizontal configurada pelo painel 'Caractere'

Voltando ao **Modo Padrão** (que é quando você sai do **Modo Máscara Rápida**), você verá que uma seleção a partir daquele texto foi criada.

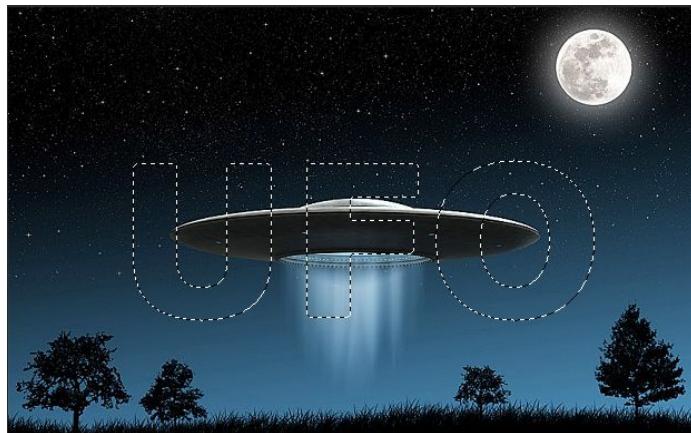



Figura 9.35: Uma seleção textual foi criada

Não pense que, por qualquer motivo, esta seleção é diferente de qualquer outra que se pode fazer com as ferramentas de seleção, pois se trata de uma seleção comum, exatamente igual às outras, com as mesmas implicações e possibilidades de uso.

Por exemplo, criando uma nova camada e preenchendo a seleção com uma cor sólida qualquer – através da ferramenta **Pincel** (`B`) **Lata de Tinta** (`G`) ou qualquer outro meio –, é possível alterar sua **Opacidade** para conseguir um efeito como:

Figura 9.36: Resultado de uma composição possível com imagem e texto

Ou, para algo ainda mais interessante, posicione a camada da imagem acima

da camada "UFO" e, com a camada da imagem selecionada, vá ao menu `Camada > Criar Máscara de Corte` ou pressione no seu teclado `Ctrl+Alt+G` (ou `Cmd+Opt+G`) para conseguir este resultado:

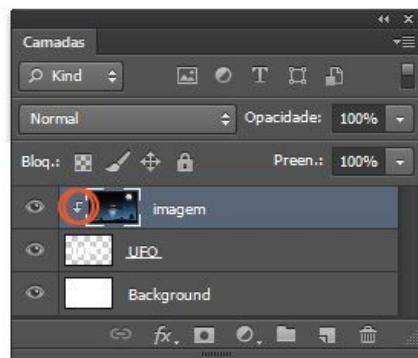



Figura 9.37: Máscara de Corte aplicada (perceba a setinha apontando para baixo na camada 'imagem')

Ferramentas de forma e textos

Também é possível obter efeitos de texto interessantíssimos quando se usa as ferramentas de forma com as ferramentas de texto, sendo possível fazer até com que o texto acompanhe o formato pretendido!

Por exemplo, selecione a **Ferramenta Forma Personalizada** (selecione-a diretamente ou vá pressionando `Shift+U` até que ela apareça na barra de ferramentas) e, diferentemente da versão anterior, Photoshop CS5, que trabalha com ícones, em sua barra de opções, mude o **Modo de Ferramenta para Caminho** (*Path*), como mostrado na imagem abaixo.

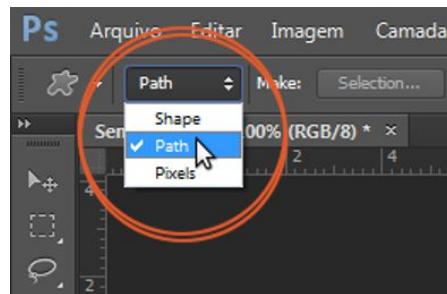



Figura 9.38: Alterando o Modo de Ferramenta da Ferramenta Forma Personalizada

Isso faz com que, ao se desenhar a forma, ao invés de ela ser preenchida pela Cor do Primeiro Plano, somente os caminhos de sua forma sejam desenhados. Na prática, é como se você estivesse usado a **Opções da Ferramenta Caneta** para desenhar a forma.

Agora, escolha uma forma de sua preferência e a desenhe na Área de Edição.

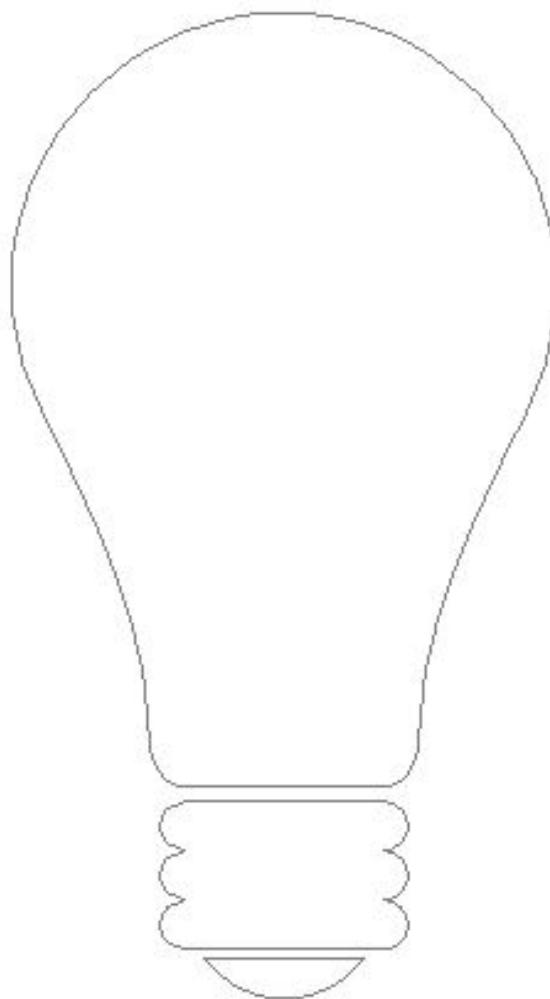



Figura 9.39: Path lâmpada

Selecione a **Ferramenta Texto Horizontal** e, simplesmente, posicione o cursor de modo a "encostar" em algum ponto do *path* formado. Você verá que o cursor vai se alterar, indicando que é possível posicionar o texto neste caminho. Clique e escreva o que for preciso.

Figura 9.40: Texto acompanhando o formato do path lâmpada

Se, quando clicar numa parte do path, as outras, não contíguas, desaparecerem. Lembre-se de que você tem acesso a toda a forma no painel **Demarcadores** e, a qualquer momento, pode fazer com que a forma apareça novamente na Área de Edição para selecionar outra parte do path.

Isso abre um leque de possibilidades muito interessante, já que é possível usar a **Opções da Ferramenta Caneta** para desenhar a forma que quiser e, a partir daí, colocar um texto num path.

Figura 9.41: Exemplo de aplicação de path com textos

9.4 Revisando...

Em mais um interessante capítulo, você aprendeu a:

- Trabalhar com ferramentas de forma;
- Combinar ferramentas de forma com estilos de camada para criar efeitos incríveis;
- Como trabalhar com ferramentas de texto;
- Como conseguir efeitos estonteantes usando paths e ferramentas de texto.

Um dos aspectos mais interessantes e resultados mais surpreendentes que podem ser alcançados usando o Photoshop são referentes a **retoques**, **reparos** e **correções**, temas do capítulo seguinte.

Capítulo 10

Retoques, reparos e correções

E como não falar sobre **retoques**, **reparos** e **correções** quando o assunto é editoração de imagens, ainda mais tendo em pauta o programa nº 1 do mundo?

O Photoshop permite realizar em fotos quase todo tipo de retoques e correções que a imaginação consegue conceber! Através de seus diferentes recursos (muitos dos quais já foram vistos neste livro), é possível retocar, reparar e corrigir em diferentes níveis, desde um simples ajuste em uma tonalidade de pele, passando pela remoção de manchas e imperfeições, até efeitos bastante complexos.

É evidente que uma obra introdutória não tem a intenção de abordar técnicas e assuntos mais complexos, cuja execução e obtenção de resultados excelentes somente se consegue depois de anos de prática. Mas, sem sombra de dúvidas, depois de ler este capítulo você estará apto a realizar pequenas correções e o caminho para o aprimoramento já estará aberto a seus novos estudos!

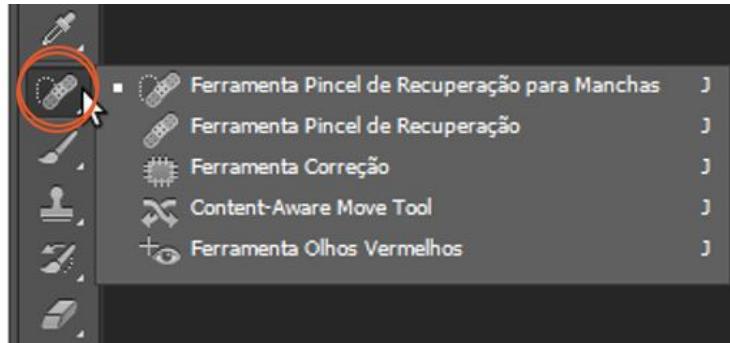



Figura 10.1: Ferramentas para retoques, reparos e correções

10.1 Ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas

A **Ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas** serve, principalmente, como indica o próprio nome, para a remoção de manchas e outras imperfeições. Explicando tecnicamente, a ferramenta permite "pinceladas" que combinam textura, iluminação, transparência e sombreamento de uma amostra de pixels. Se a explicação pareceu um pouco complicada, a prática se mostrará simplíssima!

Pegando a seguinte foto (que está em https://raw.github.com/tarciozemel/livro-photoshop-arquivos/master/10-retoques-reparos-e-correcoes/323171462_9528e70afa_z.jpg) :

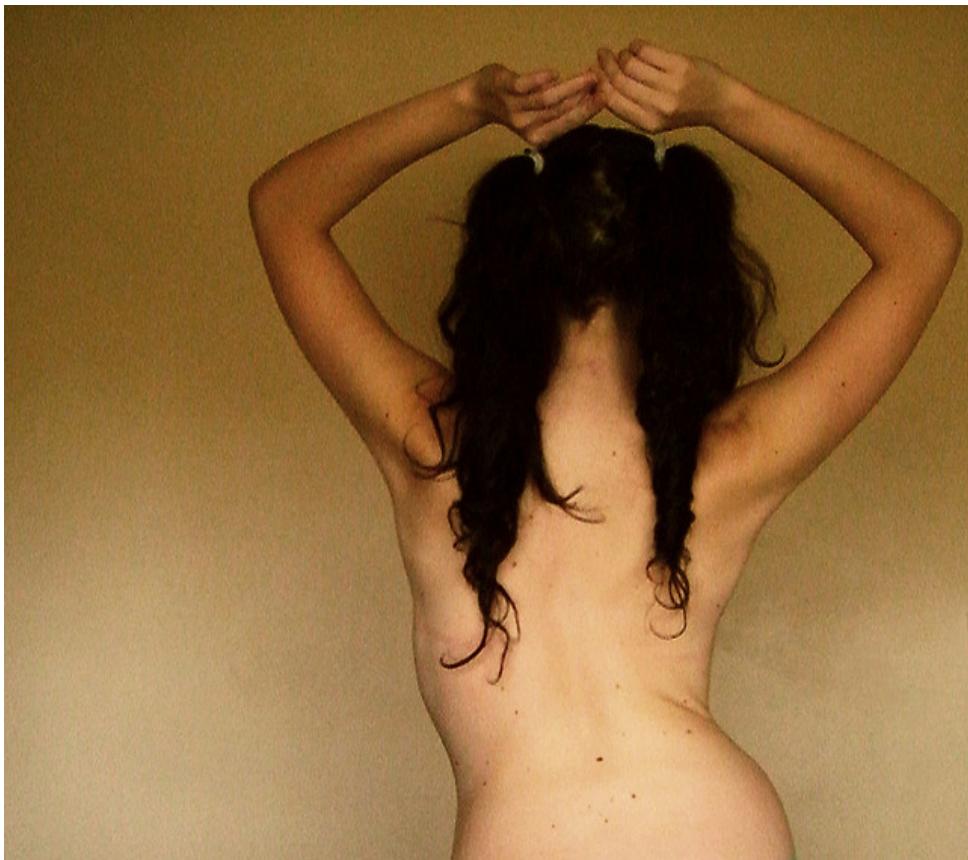



Figura 10.2: Imagem por Gisela Giardino

Basta selecionar a Ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas e, nos pontos em que se localizam as manchas, dar "pinceladas" – que podem se "arrastar" para cobrir uma maior área, basta segurar o clique – para removê-las.

Figura 10.3: Clique, segure e arraste para a amostra de pixels ser maior

Ao soltar o clique, a correção é feita usando as características de textura, iluminação, transparência e sombreamento dos pixels ao derredor (tal como explicado anteriormente).

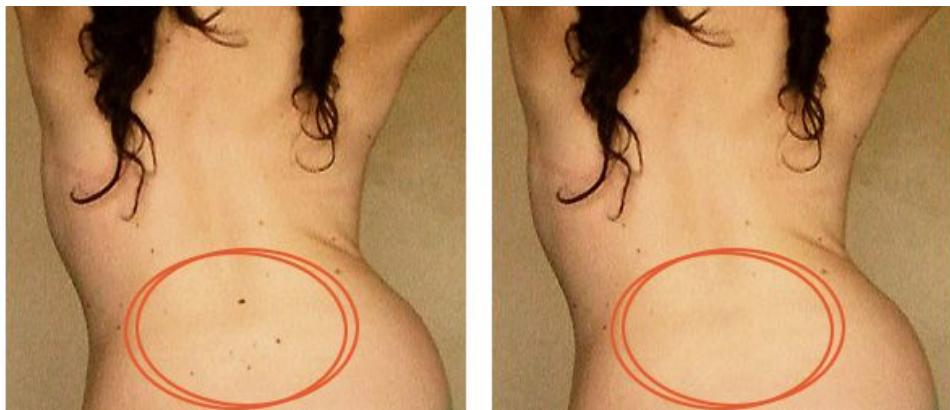



Figura 10.4: Uso da ferramenta numa porção da imagem

Vale lembrar que é possível alterar características da ferramenta, como Tamanho, Dureza, Espaçamento e Ângulo, na barra de opções ou clicando com o botão direito do mouse em alguma área da imagem enquanto a ferramenta estiver ativa.

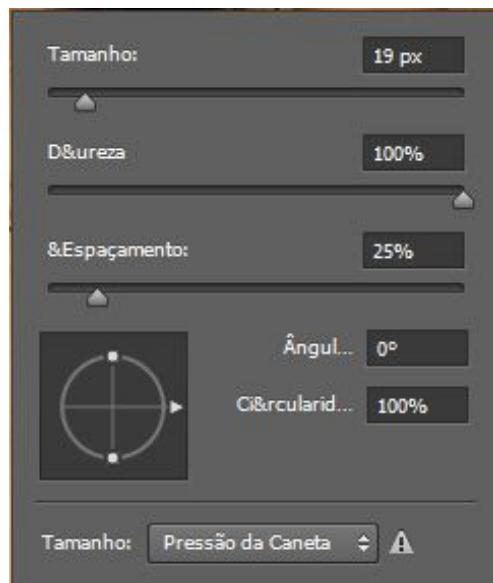



Figura 10.5: Opções da Ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas

Com isso, basta continuar usando a ferramenta em outras áreas que precisem de retoque para obter a remoção completa das pintas, manchas ou imperfeições.

Figura 10.6: Antes e depois: repare que as manchas da pele foram todas removidas

10.2 Ferramenta Pincel de Recuperação

A **Ferramenta Pincel de Recuperação** funciona de maneira parecida com a **Ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas**, tomando amostras de uma área e levando em consideração textura, iluminação, transparência e sombreamento. A principal diferença é que, enquanto nesta a amostra é feita automaticamente, levando em consideração pixels ao redor da "pincelada", com a **Ferramenta Pincel de Recuperação** é preciso indicar qual será a área da amostra.

Considerando o trabalho com a mesma imagem mostrada anteriormente, a execução seria idêntica, com a diferença que se teria, para cada vez que se desse a "pincelada", que escolher uma área de amostra da imagem para que as características fossem "imitadas".

Para fazer isso, pressione e segure a tecla `Alt` (ou `Opt`), e você verá que o ícone se altera para uma espécie de "alvo". Agora, simplesmente clique na área que servirá de amostra. Depois, dê as pinceladas na área que precisa de correção, normalmente.

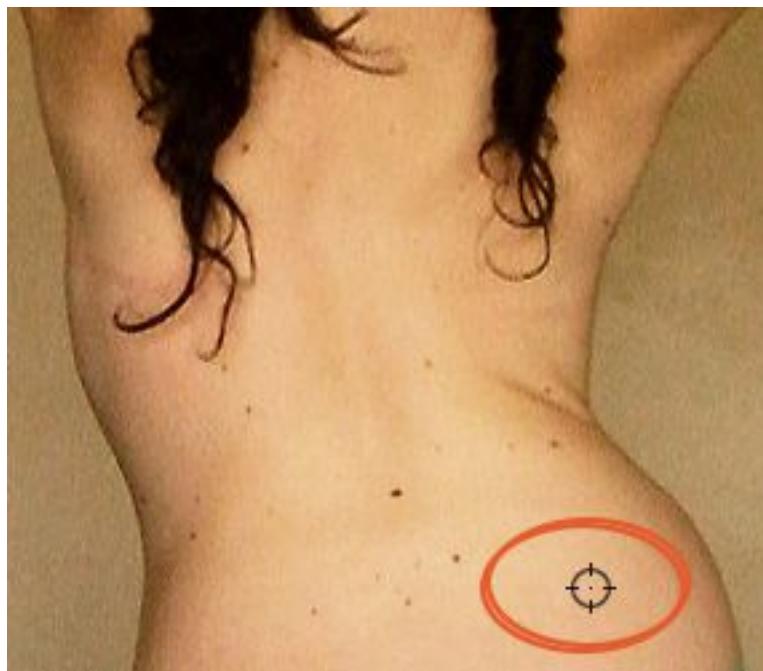



Figura 10.7: Selecione a área de amostra com `Alt` (ou `Option`)

Figura 10.8: O resultado é bastante semelhante ao visto anteriormente

Tenha atenção especial ao selecionar a área de amostra, pois, como a ferramenta leva em consideração textura, iluminação, transparência e sombreamento, ao escolher uma área que não seja semelhante à que se quer corrigir, resultados desastrosos podem acontecer.

Como disse *Tio Ben*, "Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades".

10.3 Ferramenta Correção

A **Ferramenta Correção** permite corrigir uma área selecionada com pixels de outra área ou de um padrão. Por exemplo, veja esta foto (disponível em https://raw.github.com/tarciozemel/livro-photoshop-arquivos/master/10-retoques-reparos-e-correcoes/8626735406_f3e5b923cc_z.jpg) :

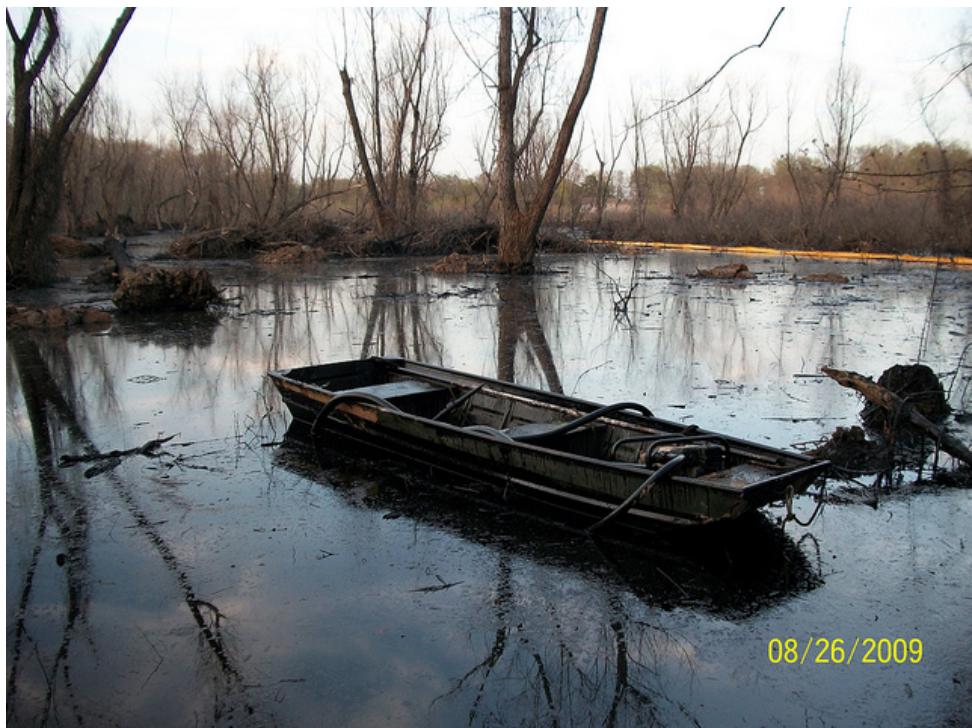



Figura 10.9: Imagem por Sands Blockade

Suponha que seja preciso remover a informação de data da imagem de maneira a não prejudicar sua integridade. Dentre as possibilidades oferecidas pelo Photoshop, usar a **Ferramenta Correção** é uma boa escolha.

Com a **Ferramenta Correção**, você seleciona a área que será afetada (como se estivesse usando alguma ferramenta para seleção mesmo) e, a partir disso, escolhe qual será a área que vai servir como "base" para a correção.

Uma decisão importante ao usá-la é se a amostra será dada como **Origem** ou como **Destino**, opção que deve ser escolhida em sua barra de opções.

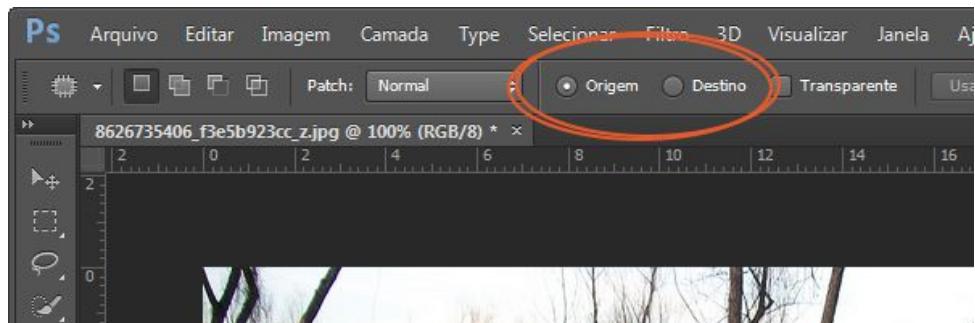



Figura 10.10: 'Origem' ou 'Destino': faça sua escolha

Para começar, é preciso selecionar a área que se quer editar.

Você pode usar qualquer ferramenta de seleção que seja do agrado, como a ferramenta **Ferramenta Letreiro Retangular**, que proporciona uma seleção retangular, propícia para selecionar uma porção de texto como essa. Entretanto, use aquela com que estiver mais acostumado ou que queira treinar. Para este exemplo, foi usada a **Ferramenta Laço**.

Figura 10.11: Selecionando a data

Depois de feita a seleção, certifique-se de que o modo **Origem** está selecionado e arraste até um ponto da imagem que considere adequado para servir como referência.

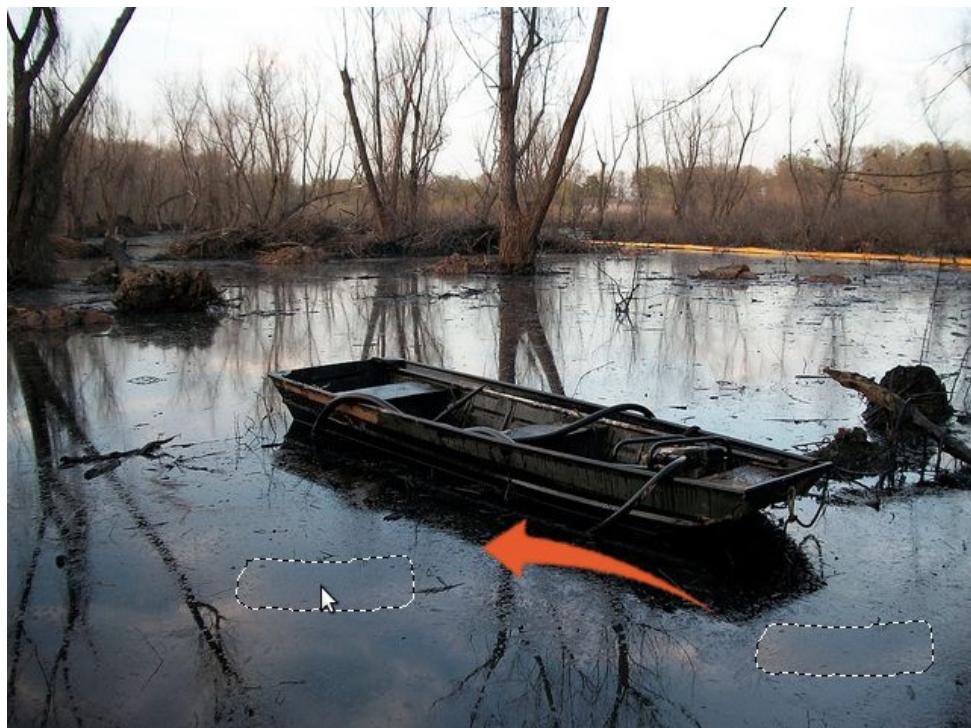



Figura 10.12: Movendo a seleção para uma área apropriada

Isso resulta em:

Figura 10.13: Data removida

Se o modo escolhido tivesse sido **Destino**, teria que se fazer o contrário, ou seja, selecionar a área de amostra e arrastá-la ao ponto que se deseja editar.

Figura 10.14: Modo 'Destino'

10.4 Content-Aware Move Tool

A **Content-Aware Move Tool** (selecione-a diretamente na barra de Ferramentas ou vá pressionando `Shift+J` até que ela apareça lá) é uma ferramenta que entrou no Photoshop na versão CS6. Pode parecer incrível, mas, com esta ferramenta, é possível mover partes de uma imagem ou editar porções desta (na maioria dos casos) sem perdas ou maiores distorções!

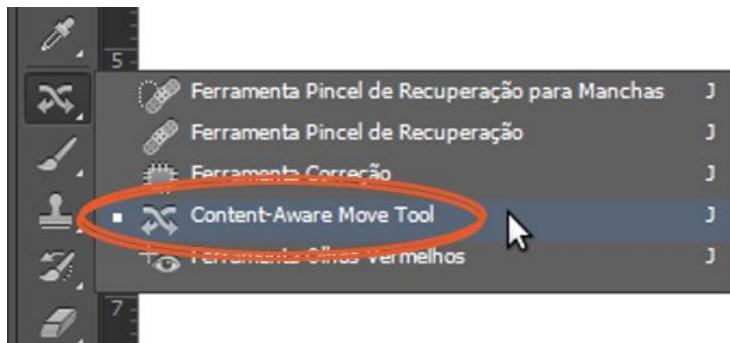



Figura 10.15: Selecionando a Content-Aware Move Tool

Através de sua Barra de Opções, você pode alternar entre os 2 modos em que ela pode ser usada: **Move** (Mover) e **Extend** (Estender).

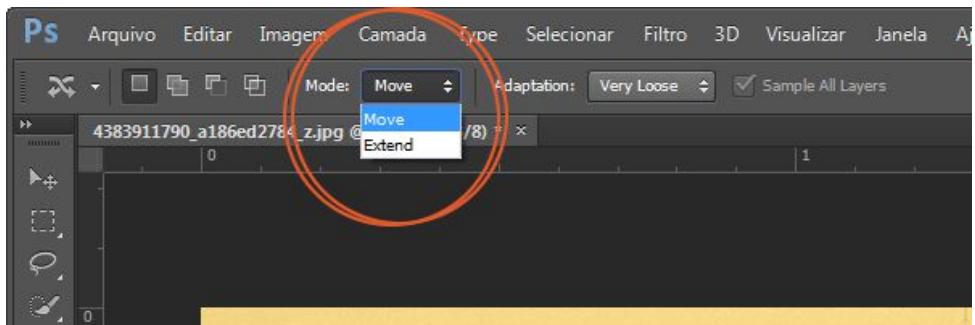



Figura 10.16: Move e Extend

Move

No modo **Move**, a ferramenta permite que se mova um objeto de uma imagem de um ponto para outro. Tome como exemplo esta imagem (que pode ser baixada em http://bit.ly/19hwVGj) :

Figura 10.17: Imagem por Darren Tugwood

Se fosse preciso que, na composição, os cachorros estivessem mais próximos um do outro, bastaria usar Content-Aware Move Tool no modo Move; primeiramente, selecionando o cachorro que deve se aproximar do outro, como se faz com as ferramentas de seleção – não é preciso se preocupar tanto com a forma da seleção, ela pode ser mais “livre”.

Figura 10.18: Cachorro da direita selecionado

Basta mover a seleção para o local desejado.

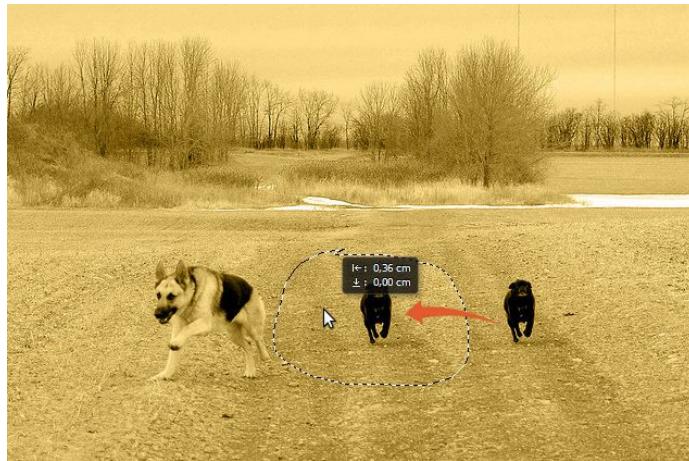



Figura 10.19: Movendo o cãozinho para mais perto de seu amigo

Veja que algumas informações referentes a quanto se está movendo na composição aparecem, mas, na maioria dos casos, elas são de importância menor.

O resultado:

Figura 10.20: (quase) Mágica!

Na barra de opções, também é possível encontrar **Adaptation** (Adaptação), que

permite escolher um valor para o quão perto os resultados refletirão os padrões de imagem existentes, indo do muito estrito (**Very Strict**) ao muito "solto" (**Very Loose**). Faça algumas experimentações para ver a diferença nos resultados.

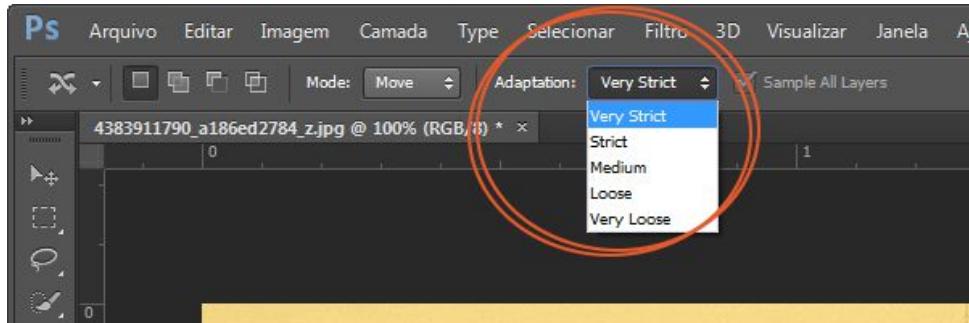



Figura 10.21: Adaptation

Extend

A opção **Extend** da Content-Aware Move Tool, como sugere o próprio nome, ao invés de deslocar uma porção ou objeto na imagem, o "estende". Supondo que se usasse esta opção na operação feita anteriormente com a imagem dos cachorros, o resultado seria:

Figura 10.22: Content-Aware Move Tool, modo 'Extend'

10.5 Ferramenta Olhos Vermelhos

A **Ferramenta Olhos Vermelhos** (selecione-a diretamente na barra de Ferramentas ou vá pressionando `Shift+J` até que ela apareça lá) , como deixa bem claro seu nome, destina-se à remoção de olhos vermelhos em fotografias, que é resultado do reflexo da luz do flash.

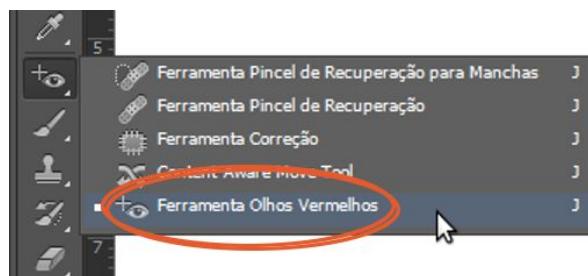



Figura 10.23: Selecionando a Ferramenta Olhos Vermelhos

Obviamente, ela deve ser usada em uma foto em que o problema exista (como essa: https://raw.github.com/tarciozemel/livro-photoshop-arquivos/master/10-retoques-reparos-e-correcoes/olhos-vermelhos.jpg) .

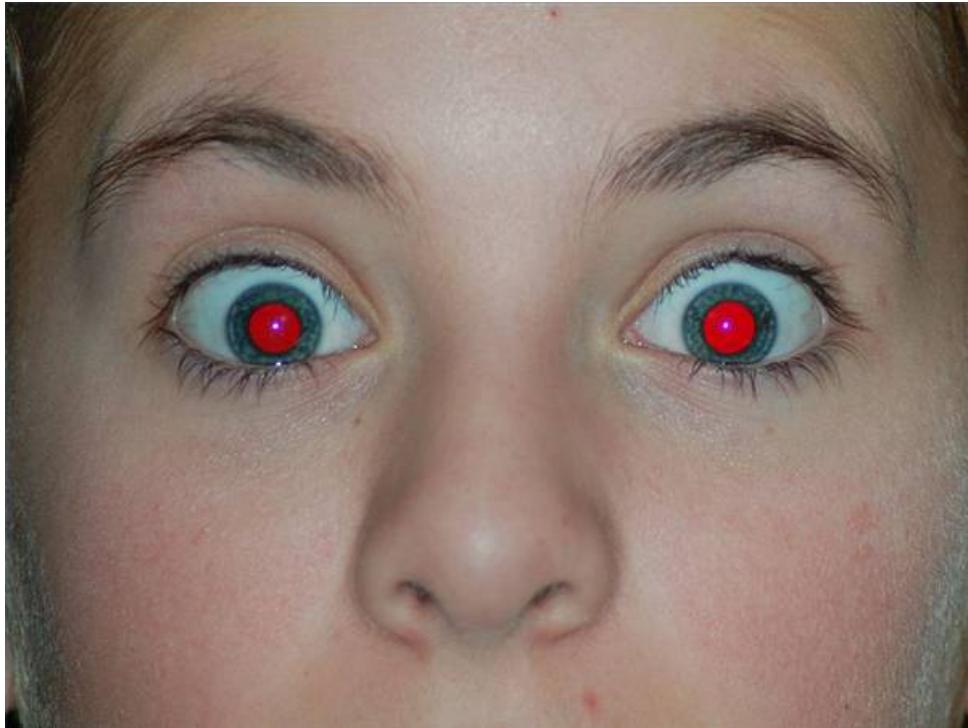



Figura 10.24: Imagem para exemplificar o uso da Ferramenta Olhos Vermelhos

O primeiro passo para usar a ferramenta é escolher valores para as opções **Tamanho da Pupila** e **Intensidade de Escurecimento**, que se encontram na barra de opções.

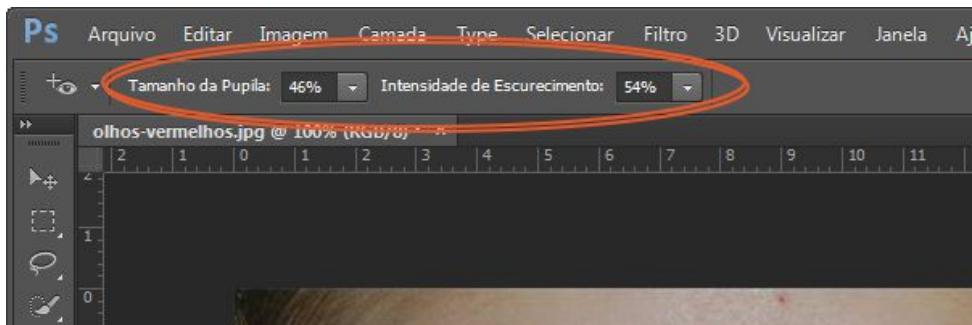



Figura 10.25: Opções da Ferramenta Olhos Vermelhos

Tamanho da Pupila incrementa ou decrementa o tamanho da área que será afetada e **Intensidade de Escurecimento** é o quão escura a correção ficará. Usando os mesmos valores mostrados na imagem para as opções, **46%** e **54%**, respectivamente, clique na área vermelha e o Photoshop se encarrega do resto.

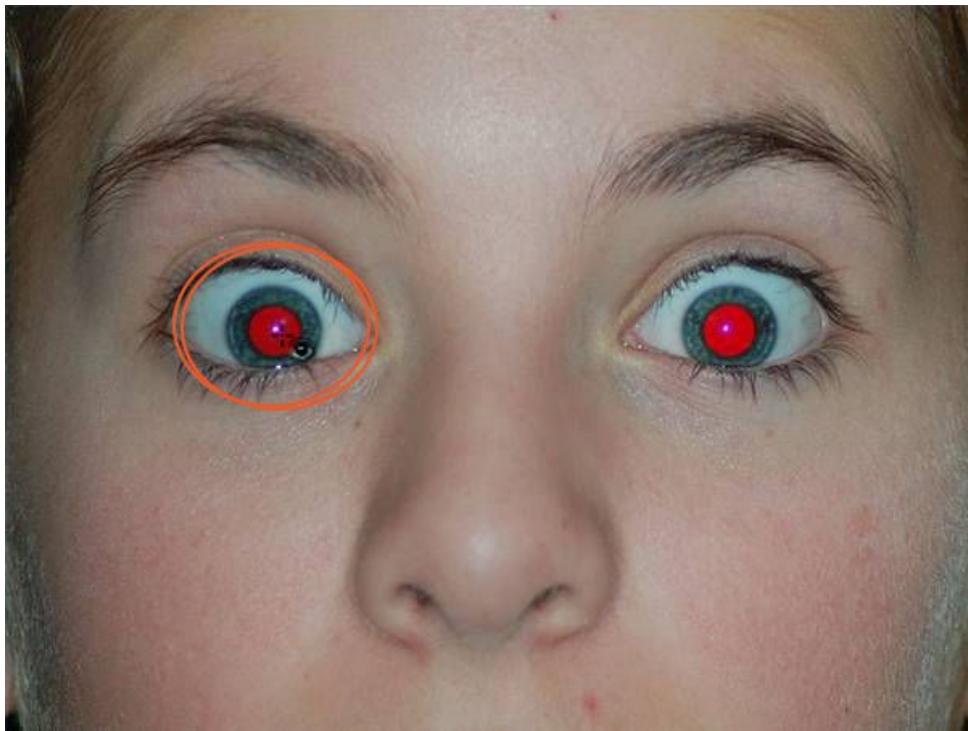



Figura 10.26: Clicando numa área vermelha do olho

Após clicar em ambos os olhos com a ferramenta, o resultado é:

Figura 10.27: Imagem depois da aplicação da Ferramenta Olhos Vermelhos

É bastante comum que o resultado não fique satisfatório na primeira aplicação (veja que ainda existe uma "aura vermelha" nos olhos). Reconfigure os valores das opções e clique novamente em cada um dos olhos. Usando **85%** para **Tamanho da Pupila** e **90%** para **Intensidade de Escurecimento**, o resultado é:

Figura 10.28: Reaplicação da Ferramenta Olhos Vermelhos

Dependendo do uso que será dado à imagem, estes valores podem ser os adequados. Se não for o caso, reconfigure as opções e experimente até que se encontre um resultado que seja satisfatório.

10.6 Revisando...

Neste capítulo sobre retoques, reparos e correções, você aprendeu a:

- Retocar imagens;
- Reparar porções de uma composição;
- Corrigir fotografias;
- Mover e copiar objetos de uma foto;
- Corrigir o desagradável efeito dos olhos vermelhos.

Até aqui, você já aprendeu bastante sobre o Photoshop; mas algo que não pode faltar no seu *know-how* é saber mais sobre **como salvar arquivos**, o que você verá no capítulo que segue.

Capítulo 11

Salve corretamente os arquivos

Durante sua leitura, você aprendeu muitas das mais conhecidas e usadas ferramentas, efeitos, filtros e técnicas do Photoshop. Mas, sempre que você termina um trabalho, deve exportá-lo para enviar para a pessoa que o contratou ou para um colega de equipe.

Portanto, é interessante saber algumas peculiaridades em relação a esta exportação e como ter certeza de que está enviando o tipo de arquivo certo.

11.1 Salvar x Exportar

Existe uma grande diferença entre **Salvar** e ***Exportar** um arquivo.

Dependendo do uso do Photoshop e do tipo de trabalho que pretende nele executar, você pode ficar dias trabalhando no mesmo documento antes de finalizá-lo. Neste caso, é preciso que você garanta que seu desenvolvimento e evolução não sejam perdidos, já que um retrabalho desnecessário nunca é bem-vindo.

Então, a qualquer momento (mesmo quando acabar de criar um novo arquivo),

você pode e deve salvá-lo em um diretório de seu sistema de arquivos para garantir que ele fique bem armazenado. Quando quiser parar de trabalhar naquele dia, conseguirá retomar o trabalho de onde parou quando for preciso.

Para salvar um arquivo, acesse `Arquivo > Salvar` ou pressione `Ctrl+S` (ou `Cmd+S` no Mac). Imediatamente uma caixa de diálogo se abre para que você escolha o tipo de arquivo que quer salvar e em qual diretório ele será armazenado. O padrão nativo de arquivos do Photoshop é `.psd` (se o arquivo em que você estiver trabalhando tiver a dimensão maior que 30.000 x 30.000 pixels e/ou for maior que 2 GB, ele receberá a extensão `.psb`). Portanto, simplesmente escolha um nome que melhor identifique seu projeto no meio de outros e mantenha a extensão que aparece.

A não ser que saiba exatamente o que está fazendo, mantenha todas as opções do grupo `Salvar Opções` do jeito que estão.

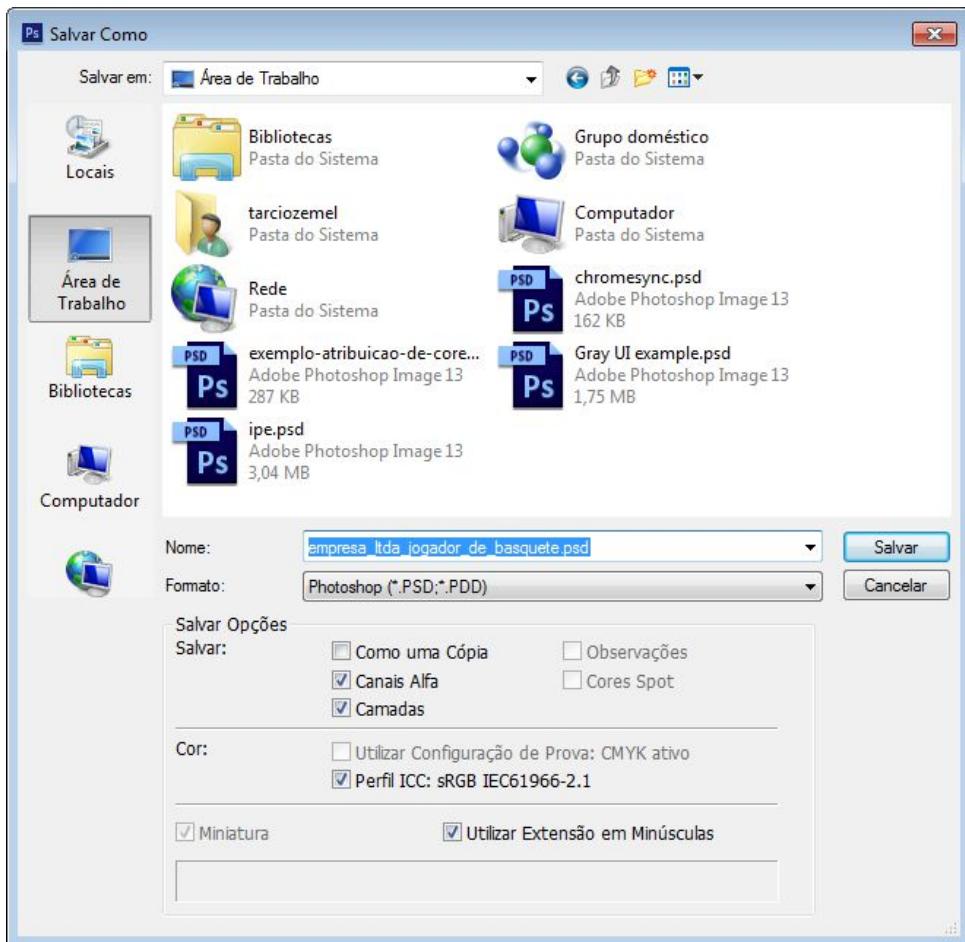



Figura 11.1: Salvando um arquivo com um nome que o identifique facilmente

Também existe a opção que se encontra em `Arquivo > Salvar Como` que, geralmente, é usada quando já se tem um arquivo salvo e se deseja fazer uma cópia dele para experimentar outras possibilidades de edição, ou, então, quando se deseja salvar o arquivo para já enviar a quem for preciso depois que as criações e edições estiverem terminadas e você já tiver dado o trabalho como encerrado.

Toda nova versão de um software traz novas funcionalidades e amplia as já existentes. Então, se você usar recursos que só estão presentes desde o Photoshop CS6 e, em seguida, tentar editar uma composição em alguma versão mais antiga, geralmente o que acontece é a composição parecer diferente, já que existem recursos não

suportados (em alguns casos, pode acontecer de dar um erro ao tentar abrir o arquivo). Tenha muita atenção quanto a isso e sempre confirme com quem encomendou o trabalho e/ou enviou o arquivo a versão do Photoshop usada.

11.2 Salvando JPG

O formato que você vai escolher depende do tipo de trabalho que está fazendo e do que foi solicitado por quem o contratou. Entretanto, o formato mais comum para trabalhos de editoração de imagens é o `.jpg`.

Quando tiver terminado seu trabalho, salve seu arquivo original, pressionando `Ctrl+S` (ou `Cmd+S`) e, em seguida, salve no formato que for necessário, mais comumente `.jpg`.

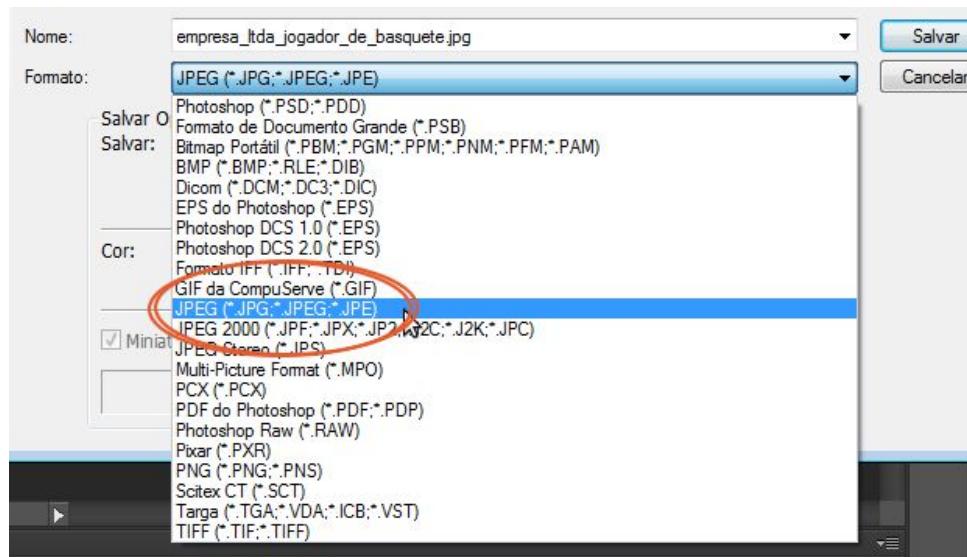



Figura 11.2: Escolhendo o formato JPEG

Seguindo o exemplo da caixa de diálogo mostrada acima, depois de tudo terminado você enviaria o arquivo `empresa_ltda_jogador_de_basquete.jpg` para ser avaliado.

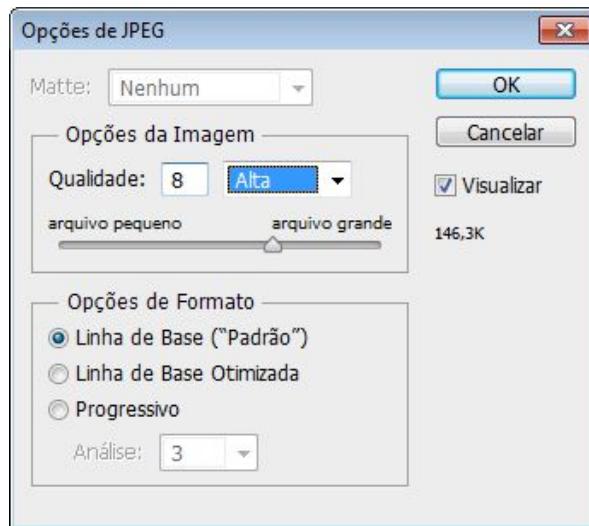



Figura 11.3: Caixa de diálogo 'Opções de JPEG'

Na caixa `Opções de JPEG`, você pode, opcionalmente, alterar as configurações default de como o Photoshop salva arquivos `JPG`.

Em `Opções de Imagem`, você pode escolher a qualidade da imagem. Como indica o *slider*, quanto maior a qualidade, maior o tamanho do arquivo e, consequentemente, quanto menor a qualidade, menor o tamanho do arquivo – à direita, é possível acompanhar como vai ficar o tamanho do arquivo (em KB) segundo a opção escolhida.

Quando você vai enviar um trabalho para apreciação, geralmente você quer que o avaliador veja uma imagem de boa qualidade, portanto, o mínimo aceitável é **8**.

Opções de Formato, Linha de Base ("Padrão") usa um formato reconhecido pela maioria dos navegadores; **Linha de Base Otimizada** cria um arquivo com cores otimizadas e de tamanho ligeiramente menor; **Progressivo** mostra uma série de imagens que vão sendo apresentadas com mais detalhes a cada interação e enquanto se faz download (você especifica quantas vezes) – esta é uma característica especial para web, portanto, se resolver usar, saiba que nem todos os navegadores suportam `JPG Progressivo`.

Para enviar seu trabalho para apreciação, você pode escolher **Linha de Base Otimizada** ou **Linha de Base**, quando se tratar de um trabalho para a web.

11.3 Salvar para a Web

Além de salvar arquivos em `JPG`, também é possível salvar em outros formatos muito usados, como `GIF` e `PNG`. Como estes formatos são mais usados no ambiente da web, o Photoshop possui uma opção específica para estes casos (e para o próprio `JPG`), que é a **Salvar para a Web e Dispositivos**. Ela pode ser acessada através do menu `Arquivo > Salvar para a Web e Dispositivos` ou através do atalho `Ctrl+Alt+Shift+S` (ou `Cmd+Opt+Shift+S`).

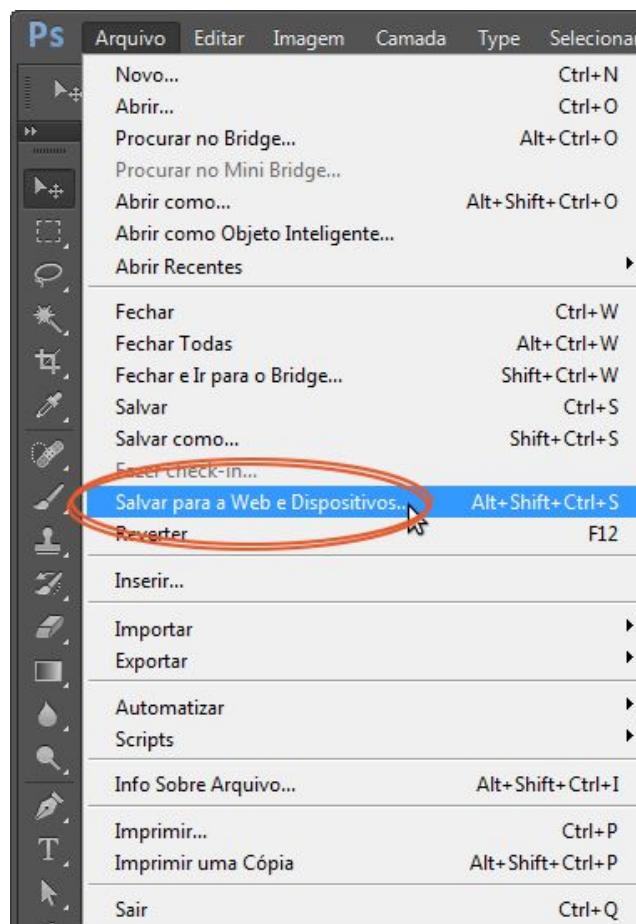



Figura 11.4: `Arquivo > Salvar para a Web e Dispositivos`

Suponhamos que você está trabalhando no Photoshop para entregar uma ima-

gem que foi encomendada por um cliente. Trata-se de uma *comp* que será usada num web site. Você o finalizou e ele se parece com https://raw.github.com/tarciozemel/livro-photoshop-arquivos/master/11-como-salvar-arquivos/audio-icon.png:

Figura 11.5: Você quem fez! :-)

Quando você abrir a `Salvar para a Web e Dispositivos`, a Caixa de Diálogo aparecerá. Ela apresenta muitas opções e possibilidades, mas, para o que se está querendo mostrar, as mais importantes são a pré-visualização (ao centro), Formato e Opções (à direita) e Metainformações (abaixo da pré-visualização). [/list]

Pré-visualização

Nesta área é possível pré-visualizar como o arquivo será depois de exportado para a web. À medida que as opções vão sendo alteradas em **Formato e Opções**, a imagem nesta área se altera em tempo real para que você possa ver o resultado da combinação de opções antes mesmo de exportar.

Isso é excelente para que você ganhe tempo ao não ter que conferir o resultado final somente depois da exportação, o que torna o trabalho muito mais dinâmico e eficiente.

Formato e Opções

Em **Formato e Opções**, o formato final do arquivo será escolhido e as opções relativas a este podem ser alteradas para que você consiga obter um resultado ideal e condizentes às especificações e necessidades de cada composição.

Dentre os formatos disponíveis, 3 são mais relevantes: `GIF`, `JPG` e `PNG`. É importante que você saiba qual a finalidade de cada formato para usá-lo adequadamente, dependendo da situação que se apresente.

GIF

`GIF` significa *Graphics Interchange Format* (Formato de intercâmbio de gráficos). Imagens no formato são conhecidas como "*indexed*", dada a sua característica de suportar até 256 cores (8 bits) *indexadas* em uma paleta, provendo imagens de pequeno peso, bastante usadas e ideais para o ambiente online. É usado, principalmente, para ícones, ilustrações, logos, imagens "chapadas" e qualquer outra necessidade que possa ser suprida com as características inerentes a ele.

`GIF` é um formato sem perda, o que significa que, quando você modifica e salva a imagem, não há mudança na qualidade. `GIF` suporta "transparência binária", ou seja, pixels em uma imagem `GIF` ou são totalmente transparentes ou totalmente opacos.

Além disso, depois de uma revisão poucos anos depois de seu lançamento, ele passou a suportar animações, o que consolidou seu sucesso à época da então novidade. Isso certamente contribuiu, juntamente com suas outras boas características, para a consagração do formato e seu amplo uso na web.

Selecionando `GIF` como formato, a pré-visualização se parece com:

Figura 11.6: Pré-visualização do formato GIF

Perceba as "falhas de transparência" – tanto da transparência externa (representada pelo xadrez cinza-branco), quanto na semitransparência da parte interna do CD, por exemplo. Veja como os degradês ficaram prejudicados.

Devido às características do formato `GIF`, ele é indicado para:

- Logos;
- Ícones;
- Desenhos;
- Ilustrações simples;
- Imagens com poucas cores.

Esta não é uma imagem com poucas cores, então, decididamente, este não é o formato ideal para esta exportação.

JPG

`JPEG` é o acrônimo de *Joint Photographic Experts Group* e é um dos mais usados no mundo não somente em ambientes virtuais, mas também por câmeras digitais e dispositivos diversos de captura de imagem. Esse índice de uso não é em vão, já

que o formato, de 24 bits, permite o uso de até **16 milhões de cores**, o que garante imagens de excelente qualidade.

Apesar de o `JPG` poder ter milhões de cores e ainda conseguir uma excelente taxa de compressão, diferentemente do `GIF`, é um formato **com perda**. Ou seja, cada vez que se salva o arquivo, a compressão é refeita e um pouco de qualidade se perde. A vantagem é que é possível escolher o nível de qualidade das imagens salvas em `JPG`, conforme a necessidade. A mesma imagem com uma qualidade excepcional que pode servir para impressão de um banner, após ser salva com qualidade inferior, também pode servir para exibição e transferência na web.

Selecionando `JPEG` como formato, a pré-visualização fica:

Figura 11.7: Pré-visualização do formato JPEG

Infelizmente, o formato não aceita transparência e é por isso que o background, de transparente, agora foi preenchido com branco. Devido a suas características, seu uso mais indicado é para:

- Fotografias;
- Imagens com muitas cores;
- Imagens de alta complexidade;
- Aliar qualidade e peso do arquivo;

- Uso da mesma imagem em vários meios de acesso (ajustando a qualidade).

Este poderia ser o formato indicado, já que aceita milhões de cores (o que garante que os degradês e efeitos de brilho ficarão fiéis ao original) e o tamanho do arquivo não fica muito grande com a exportação adequada. Se não for necessária transparência, você pode usar o `JPG` tranquilamente.

PNG

`PNG`, ou *Portable Network Graphics*, é o mais recente formato de imagem dos mais comuns usados na web. Com o objetivo de suprir determinadas restrições técnicas e legais do `GIF`, o formato trouxe consigo características desejáveis do `GIF` e `JPG`. O formato pode vir como **jpeg 8** (bits) ou **jpeg 24** (bits), cada um tendo suas características próprias e servindo para determinados propósitos.

PNG-8 pega muito do `GIF`, sendo um formato sem perda, provendo suporte a 256 cores e transparência binária (e ainda consegue gerar arquivos mais leves que `GIF`). Esta é a pré-visualização para PNG-8:

Figura 11.8: Pré-visualização do formato PNG-8

Como pode ser visto, é bem semelhante ao `GIF` e, por isso mesmo, possui as mesmas implicações já comentadas anteriormente.

PNG-24 junta "o melhor dos mundos", já que é um formato sem perda de qualidade, aceita 16 milhões de cores e, uma das características mais interessantes, aceita

diferentes níveis de transparência – obviamente tudo isso acarreta em uma imagem de peso maior. Sua pré-visualização:

Figura 11.9: Pré-visualização do formato PNG-24

Degradês suaves e bem definidos, efeitos de iluminação adequados e transparência e semitransparência perfeitos, perceba pelo efeito de sombra e o interior do CD. Decididamente, este é o formato ideal para o trabalho que foi encomendado, dado que a imagem terá muita qualidade e aceitará todas as características da transparência. Dessa forma, ela poderá ser usada para diversos fins, desde seu uso "cru", como imagem em um web site, base para gerar um *favicon* personalizado e até, mesmo, servindo de ícone para um aplicativo móvel!

Metainformações

Nas metainformações é possível encontrar informações como o formato que está sendo usado para a exportação, qual será o tamanho (em KB) do arquivo exportado, informações sobre as cores usadas e, até, uma estimativa de em quanto tempo o arquivo será totalmente exibido em diferentes velocidades de conexões à internet.

Passando pelos diferentes formatos de arquivos que vimos até então, perceba as diferenças de metainformações de cada um deles.

GIF 21,11K 1 seg @ 512 Kbps	100% pontilhamento Paleta: Seletivo 256 cores
JPEG 9,829K 1 seg @ 512 Kbps	60 qualidade
PNG-8 16,13K 1 seg @ 512 Kbps	100% pontilhamento Paleta: Seletivo 256 cores
PNG-24 41,58K 2 seg @ 512 Kbps	

Figura 11.10: Diferenças de metainformações entre os diferentes formatos

O mais importante a saber são as características inerentes a cada formato de arquivo e o que cada um deles consegue prover em diferentes situações. Para os casos em que há "empate" (levando em conta o formato e intenção de uso), opte por aquele que fique com o menor tamanho.

11.4 Revisando...

Neste capítulo, você entendeu sobre:

- A diferença entre as opções "Salvar" e "Exportar";
- Como salvar em formato nativo do Photoshop (`.psd`);
- As diferenças e como exportar seus trabalhos nos formatos de arquivo mais comuns.

Capítulo 12

O fim

Com isso, você chegou ao fim deste livro!

De coração, o autor espera que você tenha adquirido novos conhecimentos e conhecido maneiras diferentes de alcançar determinados objetivos. Apesar de ser um livro de nível básico para Photoshop, algumas das técnicas apresentadas são usadas por profissionais da área e, certamente, são de grande eficiência e conferem bons resultados com a ferramenta.

A ideia foi tornar todo o processo de aprendizado suave, sem muito tecnicismo ou jargões complicados (fora os próprios termos usados no Photoshop, dos quais não tem jeito de fugir), com o objetivo de dar ensejo a um aprendizado interessante, empolgante e divertido. Se você se sentiu assim durante a leitura do livro, então o objetivo foi cumprido!

Aqui constam conhecimentos e técnicas iniciais para o uso do Photoshop que, sinceramente, estão longe de terem abordado totalmente qualquer um dos tópicos presentes. Por ser um programa já tradicional, com anos “na praça”, e receber sempre novos aprimoramentos, dominar o Photoshop é uma tarefa contínua, já que, além

de haver muitas maneiras de conseguir realizar alum objetivo, as próprias funcionalidades do PS evoluem conforme novas versões vão surgindo.

12.1 Indicações

Para que você continue aprimorando seus conhecimentos, que fique à sua disposição uma lista de indicações com tutoriais e recursos sobre Photoshop. São sites em inglês, mas a produção, informações e técnicas mais recentes vêm "da gringa".

Aproveite!

Inspiração

- Abduzeedo: http://abduzeedo.com/
- AntsMagazine Inspiration: http://www.antsmagazine.com/inspiration/
- Behance: http://www.behance.net/
- Daily Inspiration: http://www.dailyinspiration.nl/
- Designrfix Inspiration: http://designrfix.com/inspiration
- Go Media: http://gomedia.us/
- PSDTUTS flickr Group: http://www.flickr.com/groups/psdtuts/
- TutorArt: http://www.tutorart.com/
- Web Designer Wall: http://webdesignerwall.com/
- Worth1000: http://www.worth1000.com/

Adicione novos Padrões

Para adicionar novos Padrões, vá ao menu `Editar > Presets > Gerenciador de Predefinição`.

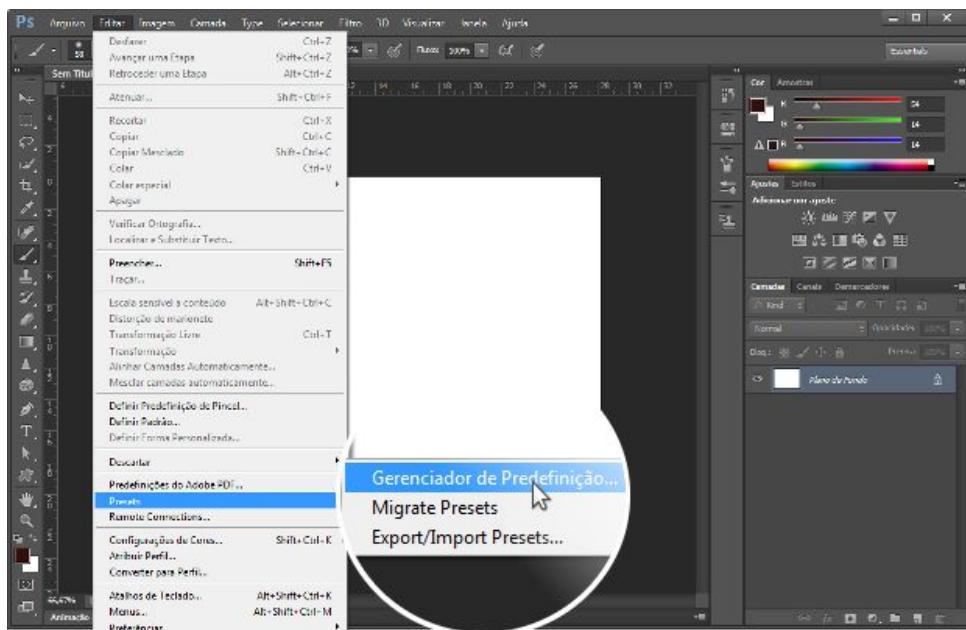



Figura 12.1: `Editar > Presets > Gerenciador de Predefinição`

Arquivos de Padrões têm a extensão `.pat` e, por padrão, ficam em `[usuário]/App Data/Roaming/Adobe/Adobe Photoshop CS6/Presets/Patterns`. Então, para usar novos Padrões no PS, faça o download, coloque dentro dessa pasta (ou outra que seja de seu agrado) e, na caixa de diálogo que se abre, selecione `Padrões` para `Tipo` e clique em `Carregar`.

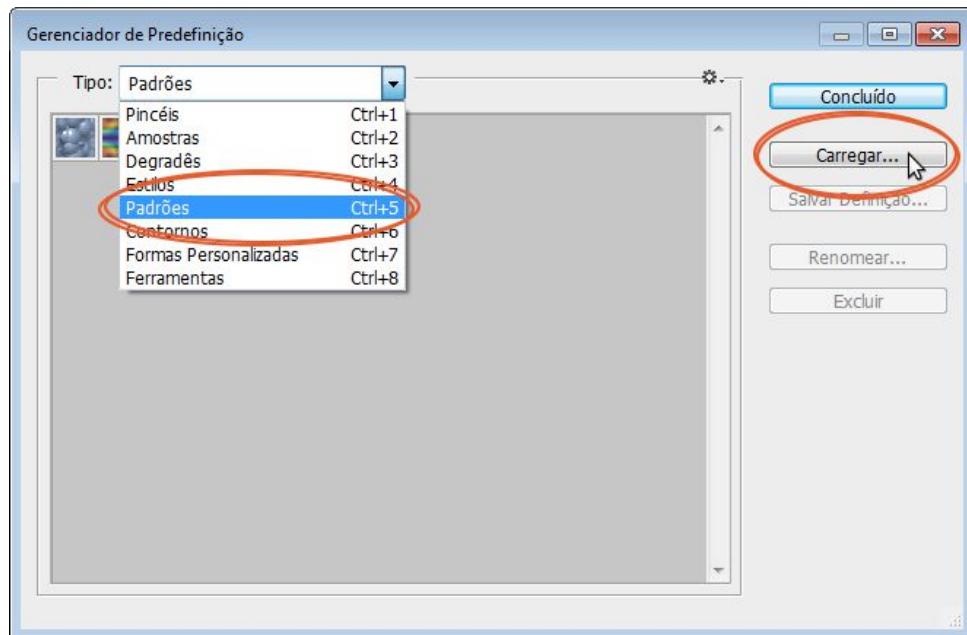



Figura 12.2: Com 'Padrões' selecionado, clique em 'Carregar'

Seguem sugestões de sites onde você pode encontrar Padrões para download.

- 300+ Awesome and Handy Photoshop Patterns: http://www.graphicsbeam.com/freebies/300-awesome-and-handy-photoshop-patterns-for-free-download/
- 45 Unique & Free Photoshop Patterns: http://www.smashingapps.com/2013/02/25/45-unique-free-photoshop-patterns.html
- 70 Free Photoshop Patterns The ultimate Collection: http://creativenerds.co.uk/freebies/free-photoshop-patterns/
- 700+ Free Photoshop Patterns Collection: http://dailydesignnotes.com/graphic-design/700-free-photoshop-patterns-collection/
- 700+ Ready to Grab Free Photoshop Pixel Patterns: http://www.tripwiremagazine.com/2012/05/free-photoshop-pixel-patterns.html
- Brusheezy: http://www.brusheezy.com/patterns

- Collection of Photoshop Patterns: http://lava360.com/collection-of-photoshop-patterns-free-download/
- deviantART: http://browse.deviantart.com/resources/applications/patterns/
- Free Patterns For Photoshop: http://www.denzomag.com/2010/11/free-best-patterns-for-photoshop/
- Free Photoshop Patterns for Your Creative Designs: http://www.cruzine.com/2011/08/04/free-photoshop-patterns/

Formas Personalizadas

Formas Personalizadas no Photoshop têm a extensão `.csh` e, por padrão, ficam localizados em `[usuário]/App Data/Roaming/Adobe/Adobe Photoshop CS6/Presets/Custom Shapes`.

Para instalar Formas Personalizadas, siga o mesmo procedimento que acabou de ser mostrado para adicionar Padrões, mas, no `Gerenciador de Predefinição`, selecione `Formas Personalizadas`.

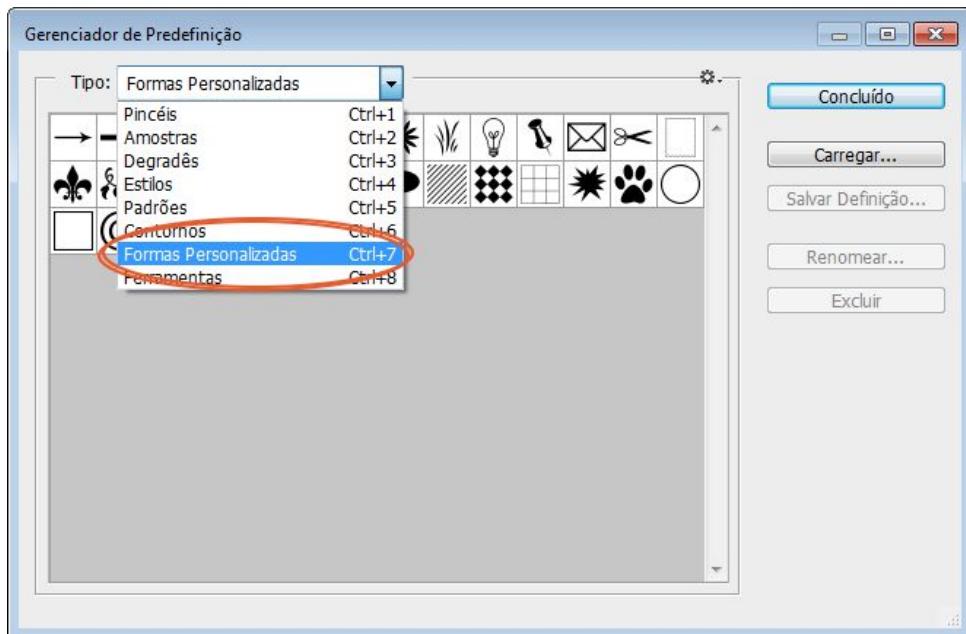



Figura 12.3: Selecione 'Formas Personalizadas'

Veja alguns sites que oferecem Formas Personalizadas:

- 500+ Photoshop Custom Shapes for Graphic and Web Designers: http://www.designzzz.com/photoshop-custom-shapes-graphic-web-designers/
- 1000+ Free Photoshop Custom Shapes for Download: http://blog.logoswish.com/free-photoshop-custom-shapes-download/
- 1300+ Adobe Photoshop Custom Shapes for Download: http://www.tutorialchip.com/freebies/adobe-photoshop-custom-shapes-for-download/
- All The Photoshop Custom Shapes You'll Need To Download: http://www.designresourcebox.com/all-the-photoshop-custom-shapes-youll-need-to-download/
- Brusheezy: http://www.brusheezy.com/shapes
- Download 10000 Free Shapes for Photoshop: http://www.teknobites.com/2007/05/31/download-10000-free-shapes-for-photoshop/
- Free Photoshop Custom Shapes: http://myphotoshopbrushes.com/custom_shapes/
- Shapes 4 Free: http://www.shapes4free.com/
- The Ultimate Collection Of Photoshop Custom Shapes: http://www.smashingmagazine.com/2008/12/11/the-ultimate-collection-of-photoshop-custom-shapes/
- The Ultimate Roundup of 1500+ Free Photoshop Custom Shapes

Pincéis

Pincéis no Photoshop têm a extensão `.abr` e, por padrão, ficam localizados em `[usuário]/App Data/Roaming/Adobe/Adobe Photoshop CS6/Presets/Brushes`.

Para usar novos pincéis no PS, faça o download, coloque dentro dessa pasta (ou outra que seja de seu agrado) e carregue os pincéis através da opção `Carregar Pincéis` do menu de opções na Barra de Ferramentas da `Ferramenta Pincel`.

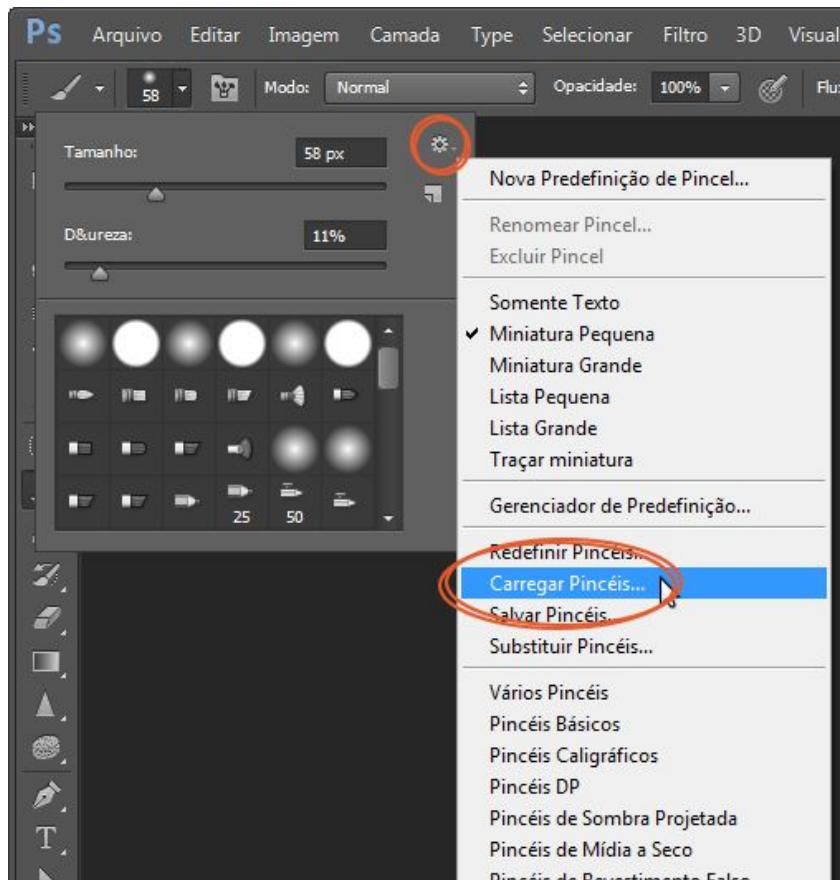



Figura 12.4: Opção 'Carregar Pincéis'

Veja alguns sites que oferecem Pincéis para download:

- 2000 Free Photoshop Brushes: http://designm.ag/resources/2000-free-photoshop-brushes/
- 50+ New and Free Photoshop Brush Packs: http://www.noupe.com/photoshop/50-new-and-free-photoshop-brush-packs.html
- Brusheezy: http://www.brusheezy.com/brushes
- BrushKing: http://www.brushking.eu/

- deviantART: http://browse.deviantart.com/resources/applications/psbrushes/
- FBrushes: http://fbrushes.com/category/brushes/
- In obscuro: http://inobscuro.com/brushes/
- myPhotoshopBrushes: http://myphotoshopbrushes.com/brushes/
- PhotoshopBrushes: http://www.psbrushes.net/
- QBrushes: http://qbrushes.net/photoshop-brushes/

Texturas

Tenha certeza de que em muitos trabalho você precisará se valer do recurso de **Texturas** em suas composições (e, até, algumas se basearão inteiramente no trabalho com isso). Você pode criar suas próprias texturas ou fazer uso do trabalho duro da comunidade e baixar várias em sites como:

- 100 free Photoshop textures to download: http://www.digitalcameraworld.com/2012/05/09/100-free-photoshop-textures-to-download-now/
- 1000's of Free Photoshop Textures: http://www.mcpactions.com/blog/2009/12/17/texture-sites/
- Brusheezy: http://www.brusheezy.com/textures
- CG Textures: http://cgtextures.com/
- devianART: http://browse.deviantart.com/resources/textures/
- SHIZOO: http://shizoo.frozen-media.de/textures.php
- TextureKing: http://www.textureking.com/
- Texture library: http://textures.forrest.cz/
- Texture Warehouse: http://www.texturewarehouse.com/
- The Big Collection Of Free Design Textures: http://www.noupe.com/freebie/the-big-collection-of-free-design-textures.html

Tutoriais

Certamente ler este livro foi um grande passo para adquirir e aprimorar seus conhecimentos no Photoshop e em edição de imagens, em geral, mas seus estudos devem continuar. Para que esteja sempre atento às mais novas técnicas e maneiras de se chegar a resultados usando o Photoshop, leia sites com bons tutoriais, como:

- Adobe Tutorials: http://www.adobetutorialz.com/categories/Adobe-Photoshop
- Photoshop Lady: http://www.photoshoplady.com/
- Photoshop Tutorials: http://photoshoptutorials.ws/category/photoshop-tutorials/
- PSD Box: http://www.psdbox.com/
- PSD learning: http://psdlearning.com/
- PSD Tuts+: http://psd.tutsplus.com/category/tutorials/
- PSD Vault: http://www.psdvault.com/
- PSHero: http://pshero.com/photoshop-tutorials
- tutorial9: http://www.tutorial9.net/category/tutorials/photoshop-tutorials/
- Tutorial King: http://www.tutorialking.eu/

12.2 Palavras finais

A conclusão deste livro foi somente seu primeiro passo na empolgante jornada da computação gráfica (e você começou muito bem, já iniciando com Photoshop). A partir daqui, o segredo é procurar aprender mais e mais técnicas e sempre aperfeiçoar o que você já sabe.

Tenha certeza de que, com o tempo, você vai achar tão simples mexer no Photoshop quanto está sendo ler estas palavras. Quando você chegar neste nível e souber como executar qualquer tarefa ou objetivo no PS, você terá chegado num nível em que pode se considerar um **profissional** da área!

Ficam aqui os melhores e mais sinceros votos para que você chegue lá!

Capítulo 13

Apêndice: criando uma Mona Lisa estilosa

Quer colocar à prova todo o conhecimento que você adquiriu com essa leitura? Observe a capa do livro. Sim, com o que vimos até aqui já é possível criar uma imagem profissional como esta! Vamos ao nosso projeto final?

13.1 A capa do livro em 16 passos

Passo 01: configurar a tela inicial

O primeiro passo é abrir o Adobe Photoshop CS6 e criar um novo documento. A sugestão é de 1500 x 2400 pixels de dimensão com background branco. É importante lembrar que, caso queira imprimir, deve-se usar o formato de cores no modo CMYK com resolução mínima de 300 dpi; já para uso na web use RGB com resolução mínima e ideal de 72 dpi.

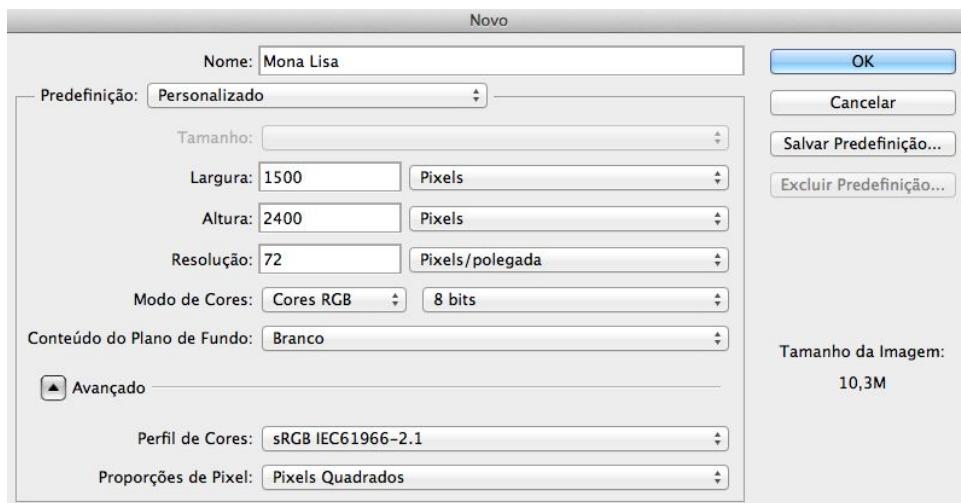



Figura 13.1: Abrir um novo documento

Passo 02: adquirir uma boa Mona Lisa

Agora, precisamos de uma imagem da Mona Lisa com boa resolução. Nesse caso, podemos recorrer à Wikipédia, mas é importante lembrar que sempre devemos tomar certos cuidados quando utilizamos imagens da web. A utilização imprópria de imagens não autorizadas pode acarretar problemas legais. Porém, como essa obra de Leonardo Da Vinci está em domínio público, podemos usá-la sem maiores preocupações.

"Portanto, é considerado que esta reprodução fotográfica está também no domínio público." (Wikipédia)

Passo 03: posicionar a imagem no PS

Salve a imagem da Mona Lisa no seu computador e importe para o arquivo que criamos no passo 01. Você irá perceber que a imagem é maior que o arquivo, então terá que redimensioná-la para o tamanho apropriado.

Como você já aprendeu, clique na camada da imagem e utilize o atalho `Cmd+t` (no Mac) ou `Ctrl+t` (no Windows). Note que aparecem linhas guias em torno da imagem, então clique em qualquer um dos vértices com as teclas `Shift+Alt` pressionadas e a diminua até caber na nossa tela. Fazendo assim, ela é redimensionada seguindo a proporção e continuará perfeita para o uso. Vale salientar que, quando di-

minuimos, a imagem não perde qualidade alguma, já quando aumentamos perde-se bastante qualidade, portanto tenha muito cuidado ao aumentá-las.

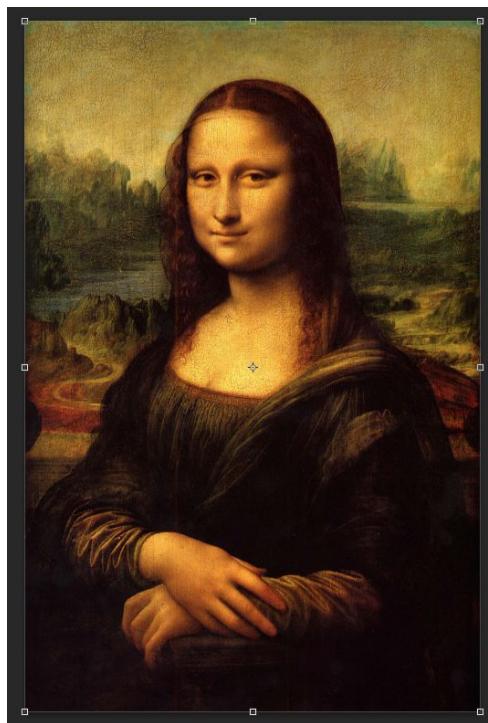



Figura 13.2: Posicionando a Mona Lisa

Passo 04: trabalhar com preto e branco

Veja mais uma vez a capa do livro. Repare que não foram preservadas suas cores originais. Para termos a liberdade de colorir como bem queremos, vamos deixar a Mona Lisa em preto e branco, para que as cores de origem não atrapalhem.

Para isso, duplique a camada original usando o atalho `Cmd+J` (no Mac) ou `Crtl+J` (Windows). Depois de duplicada, clique no ícone do olho que está ao lado esquerdo da camada original para que possamos "escondê-la" e deixá-la intacta. Caso queira trabalhar com ela novamente, apenas clique nesse mesmo ícone de novo e ela aparecerá em sua área de trabalho.

Agora vamos deixar a camada que foi duplicada nas cores preto e branco. Selecione-a e clique em `Imagem > Ajustes > Preto-e-Branco` ou use o ata-

lho `Shift+Alt+Cmd+B` (Mac) ou `Shift+Alt+Crtl+B` (Windows). Isso abrirá uma caixa com os níveis de cores que podem ser alterados, mas nesse caso apenas clique em `Ok`..

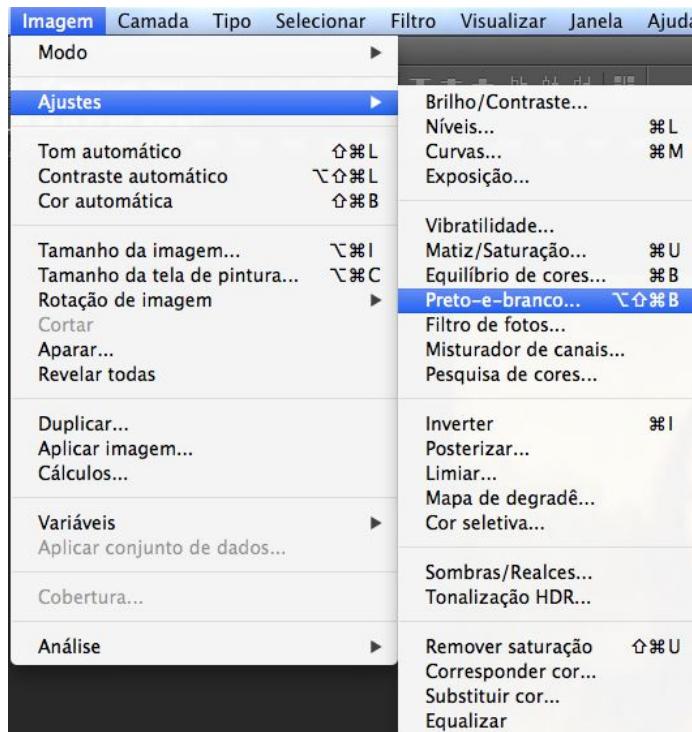



Figura 13.3: Passando a imagem para preto e branco

Ela ficará assim:

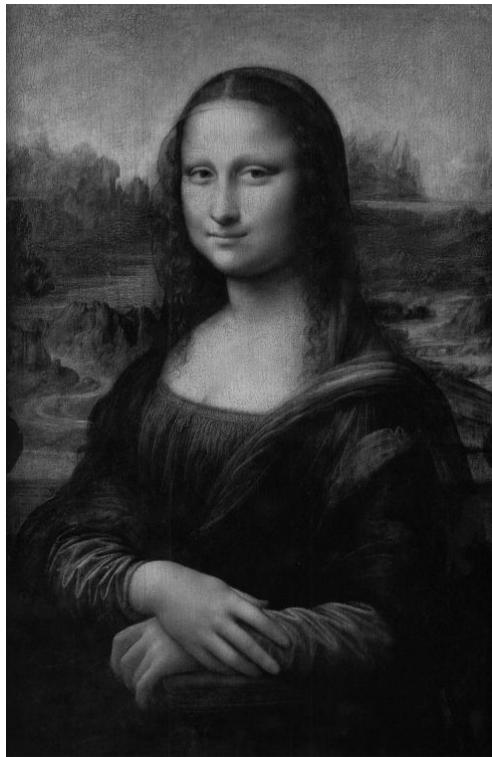



Figura 13.4: Mona Lisa em preto e branco

Perceba que a imagem já está em preto e branco, porém ela ainda pode ser melhorada. Clique em `Imagem > Cor Automática` ou use o atalho `Shift+Cmd+B` (Mac) ou `Shift+Crtl+B` (Windows)

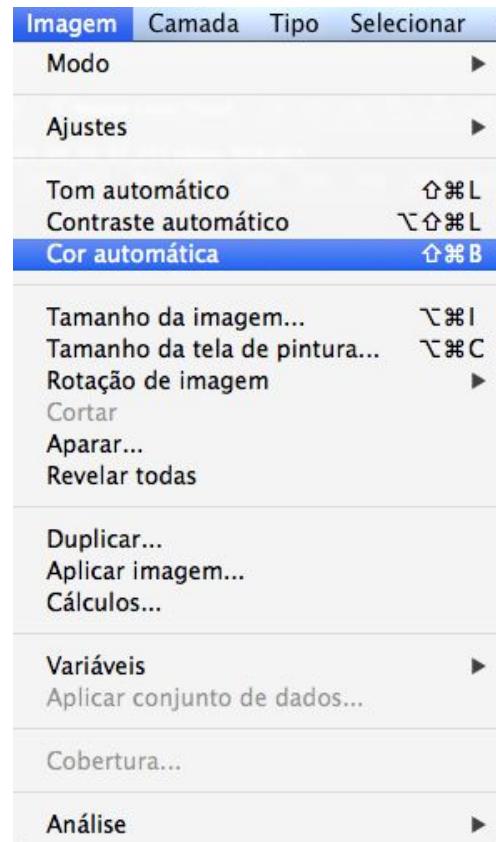



Figura 13.5: Utilizando Cor Automática

Isso resultará em uma imagem melhor:

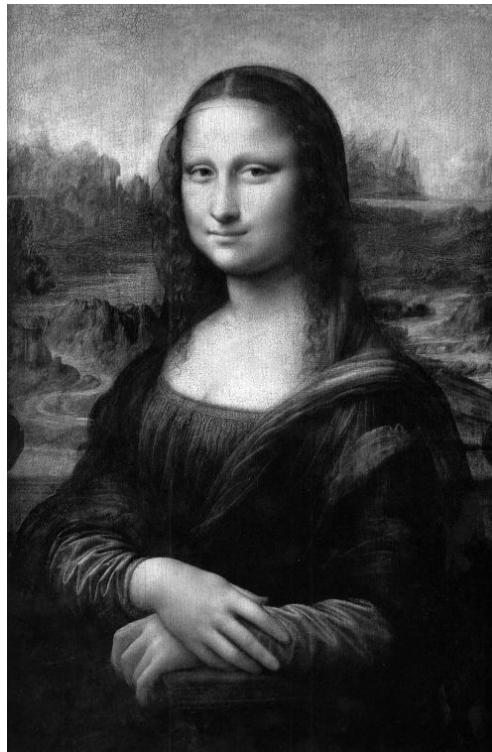



Figura 13.6: Mona Lisa em um preto e branco melhor

Passo 05: recortar a Mona Lisa

Nesse momento, não precisamos ligar para perfeição do contorno, então utilizaremos aquela ferramenta básica e bem simples que já vimos, chamada de **máscara**. Clique nela e aparecerá um retângulo ao lado direito da imagem, ou seja, a máscara.

Figura 13.7: Miniatura da máscara

Tudo que nós queremos que não apareça na área de trabalho ficará preservado na máscara e resgatado quando quisermos.

Figura 13.8: Aplicando a máscara

Vamos relembrar rapidamente como esta ferramenta funciona. Clique na máscara, selecione a **ferramenta borracha** ou lembre de seu atalho: a tecla `E`.

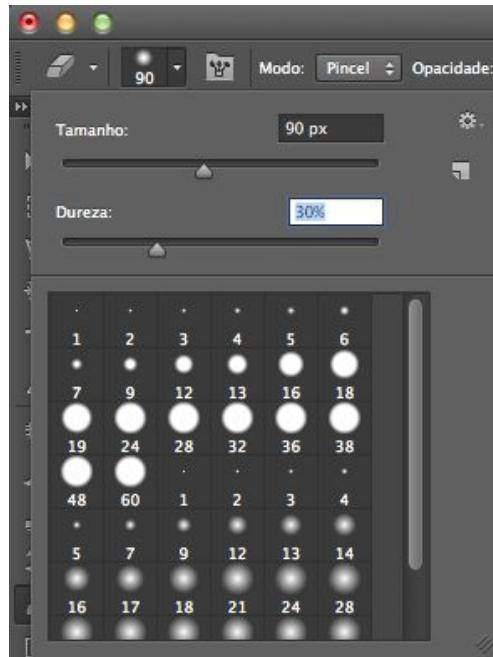



Figura 13.9: Propriedades da borracha

Com alta dureza, dê bastante zoom. Selecione as cores preto e branco na paleta de cores, e comece. A regra era: quando quisermos apagar algo da imagem, o branco fica por cima; e quando quisermos resgatar algo, o preto fica por cima. Essas cores podem ser alternadas com a letra `X`, lembrando que, para essa técnica funcionar, a máscara deve estar selecionada, e não a imagem em si.

Em meio ao procedimento, o recorte deve estar assim:

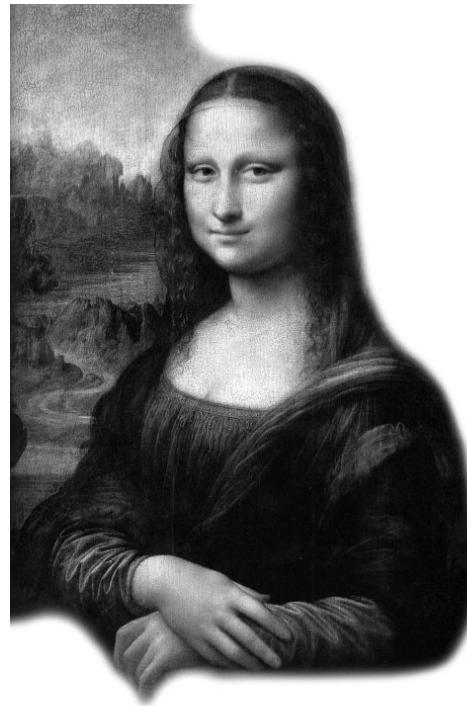



Figura 13.10: Recorte parcial da Mona Lisa

Passo 06: o processo criativo

Agora que já limpamos a Mona Lisa, podemos começar a estruturar nosso processo criativo. Para melhor organizar esse trabalho, podemos listar algumas etapas: busca de referências, cores e pincéis que utilizaremos.

Que tal conferir alguns sites para referências?

http://www.dribbble.com/

http://www.behance.net/

Antes de pensarmos em jogar cores aleatórias, o procedimento mais profissional é montar uma paleta de cores, para que você possa mantê-las organizadas para o caso de precisar da cor exata no futuro. Dois sites são bastante utilizados para isso:

http://kuler.adobe.com

http://www.colourlovers.com/

Nesses sites, você pode escolher uma paleta de cores já criada por outros usuá-

rios ou criar a sua própria – e também compartilhá-la. A escolha das cores é muito interessante e fundamental para o processo criativo.

Depois de escolher as cores o próximo passo é escolher os pincéis. Seguem mais dois sites interessantes nos quais podemos encontrar uma grande diversidade de pincéis.

http://www.brusheezy.com/

http://pt.all-free-download.com/photoshop-brushes/

Para este projeto, vamos utilizar 2 pincéis para pintar rosto e roupa:

1) **WaterColor by mcbadshoes**:

http://www.brusheezy.com/brushes/1792-free-hi-res-watercolor-photoshop-brushes

2) **WaterColor Splatters by dennytang**:

http://qbrushes.net/watercolor-brushes/

E 1 pincel para os efeitos de pingos de tintas:

1) **JetBunny**:

http://jetbunny.deviantart.com/art/Splatter-Brushes-55013979 [/list]

Porém, temos que lembrar que estamos fazendo um trabalho artístico. Isso quer dizer que cada um pode deixar a imaginação fluir a seu modo. Não se prenda às cores e aos pincéis que usamos, faça do seu jeito!

Passo 07: pintura digital

A técnica para pintura digital está na utilização correta de uma combinação de fatores: os filtros, as camadas, sobreposições, opacidade etc. O filtro mais usado para termos um bom resultado nas pinturas digitais é a opção **Cor**, porém não se limite a ele, teste outros, brinque e explore o software.

Em `Camadas`, clique na opção `Normal` onde se encontra a variedade de filtros disponíveis. Dentre elas, selecione `Cor`.

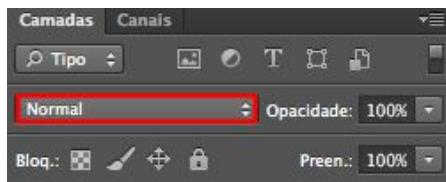



Figura 13.11: Hora de explorar filtros

Passo 08: pintar

Nessa etapa, vamos pintar apenas a Mona Lisa e sua roupa, utilizando os pincéis de **WaterColor**. Acostume-se a organizar seu trabalho a cada passo do seu projeto. Pensando nisso, vale sugerir neste momento que você separe todas as cores e pincéis que usar por camadas, isto é, você terá várias camadas, uma para cada cor e pincel.

A principio pode ser um pouco confuso, mas não tenha medo. Se no futuro você sentir a necessidade de alterar alguma cor, essa separação facilitará sua vida, porque você poderá acessar diretamente aquela exata cor ou aquele pincel específico. É sempre bom lembrar que um trabalho com mais complexidade deve-se manter organizado, e para isso procure estruturá-lo agrupando e nomeando as camadas.

Depois de pintar, selecione as camadas e agrupe, usando o atalho `Cmd+G` (Mac) ou `Crtl+G` (Windows). Veja que, em nosso exemplo, o grupo de camadas se chama `cores mona lisa` e as camadas foram renomeadas para uma mais fácil identificação.

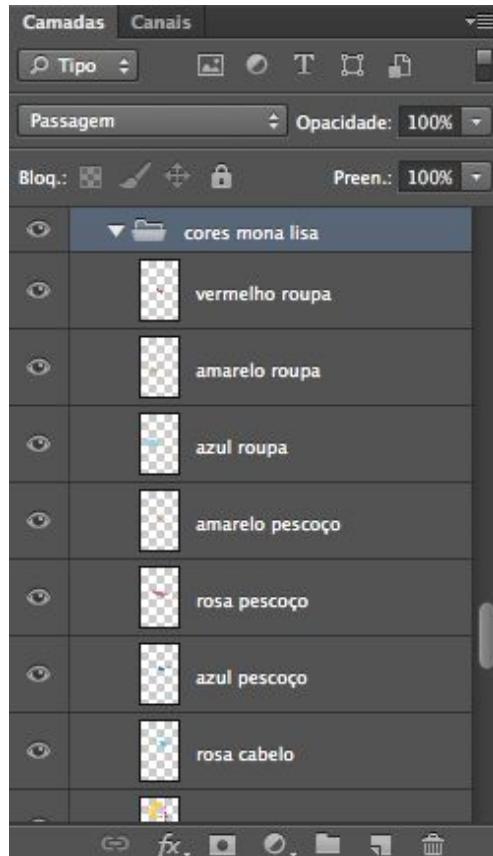



Figura 13.12: Camadas agrupadas e renomeadas

Passo 09: organizar suas camadas

Por uma questão de segurança, duplique as camadas que você usou para pintar a Mona Lisa. Para tal, selecione o grupo e use o atalho que já aprendemos: `Cmd+J` (Mac) ou `Crtl+J` (Windows).

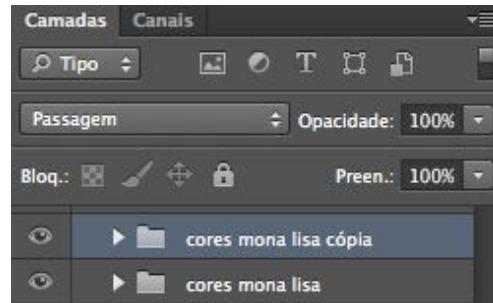



Figura 13.13: Grupos duplicados

Feito isso, vamos mesclar o grupo. Clique com o botão direito do mouse, e use a opção `Mesclar Grupo`, ou utilize o atalho `Cmd+E` (Mac) ou `Crtl+E` (Windows).

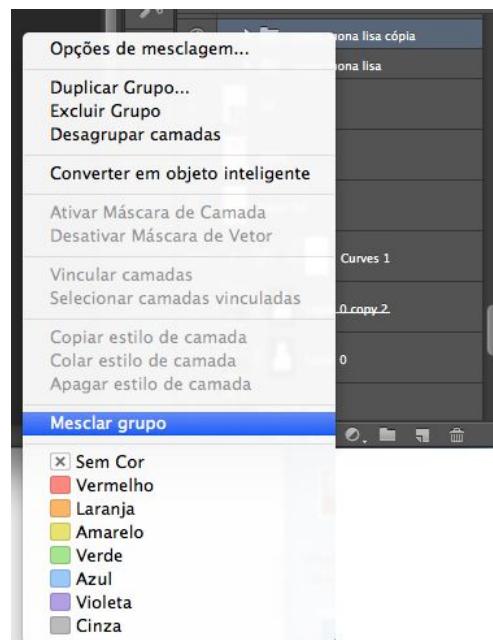



Figura 13.14: Mesclando o grupo

Pode ser que quando você una o grupo, a camada perca o filtro que você aplicou, mas não tem problema. Aplique novamente o filtro **Cor** e desative o grupo original, pois só iremos trabalhar nele novamente caso seja necessário mudar alguma cor

futuramente, ou usá-lo como backup.

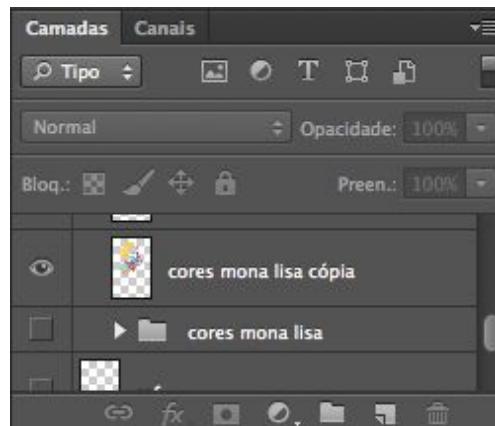



Figura 13.15: Desativando o grupo 'cores mona lisa'

Neste momento, nossa Mona Lista encontra-se assim:

Figura 13.16: Como está ficando

Passo 10: dar o acabamento

Agora vamos usar os pincéis que simulam tinta jogada (**splatter**). Mas antes perceba que nosso recorte não está perfeito, então temos que disfarçar e suavizar essa impressão.

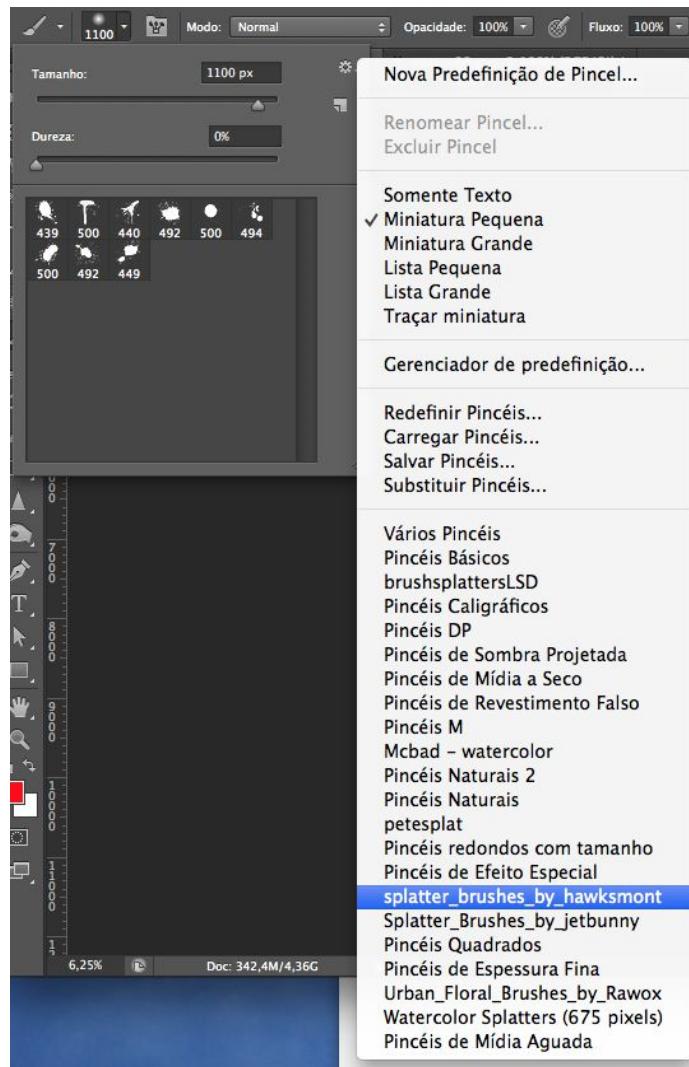



Figura 13.17: Comece a usar o **splatter**

Para isso, as camadas ficarão em baixo da camada da Mona Lisa, pois não queremos cobri-la, e, seguindo o mesmo princípio que usamos no passo 08, separe e nomeie tudo.

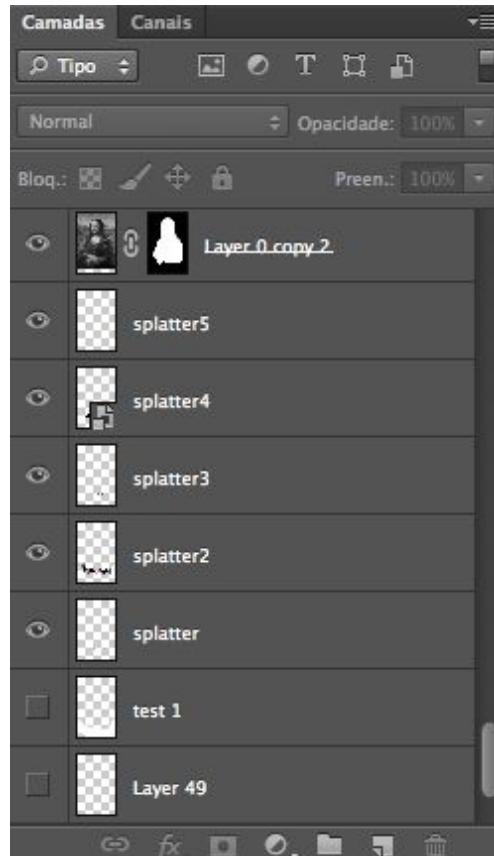



Figura 13.18: Atual organização das camadas

Mantenha ordenado e então brinque com os tamanhos dos pincéis, troque configurações etc. Para a finalidade que desejamos, que é suavisar o recorte, a sugestão mais propícia é de usar a cor preta ou cores bem escuras na parte inferior, e seguir as cores que você utilizou na cabeça e cabelos para a parte superior.

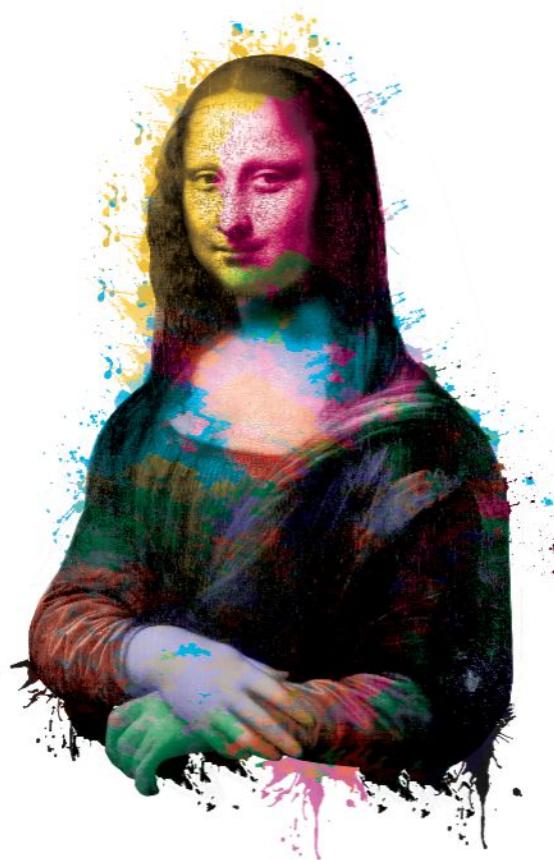



Figura 13.19: Melhorando o recorte

Passo 11: abuse do splatter

Vamos manchar mais nossa Mona Lisa. Solte sua criatividade e abuse dos splatter: use mais pincéis para causar esse efeito de tinta jogada em cima da Mona Lisa. Isso vai provocar uma sensação de algo mais artístico e lúdico. Você também pode utilizar esses pincéis para esconder falhas indesejadas em seu recorte.

Figura 13.20: Splatter na Mona Lisa

Passo 12: tratamento

Um bom observador pode notar que a imagem ainda está com algumas falhas, traços que quebram a atitude artística desejada. Afinal, a imagem que usamos é uma fotografia do quadro original. Mas podemos melhorar nosso disfarce usando filtro de **desfoque**.

Como aprendemos, o que temos que fazer é selecionar a camada da Mona Lisa em preto e branco – viu como foi importante manter as camadas nomeadas e organizadas? – e cliqcar em `Filtro > Desfoque > Desfoque Gaussiano`.

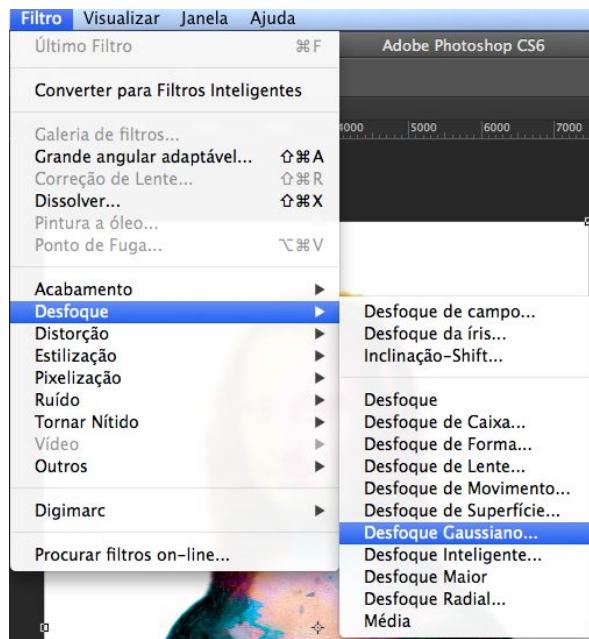



Figura 13.21: Aplicando o Desfoque Gaussiano

Lembre-se de ter muito cuidado ao usar esse filtro, pois se abusar no desfoque vai borrar muito a imagem e não é esse nosso objetivo. A intenção aqui é apenas suavizar as marcas que estão evidentes. Portanto, nesse caso, a sugestão é de utilizar no máximo 5 pixels de Radius.

Antes do desfoque, sua imagem estava assim:

Figura 13.22: Antes do desfoque

Depois de aplicar esse filtro, observe a diferença:

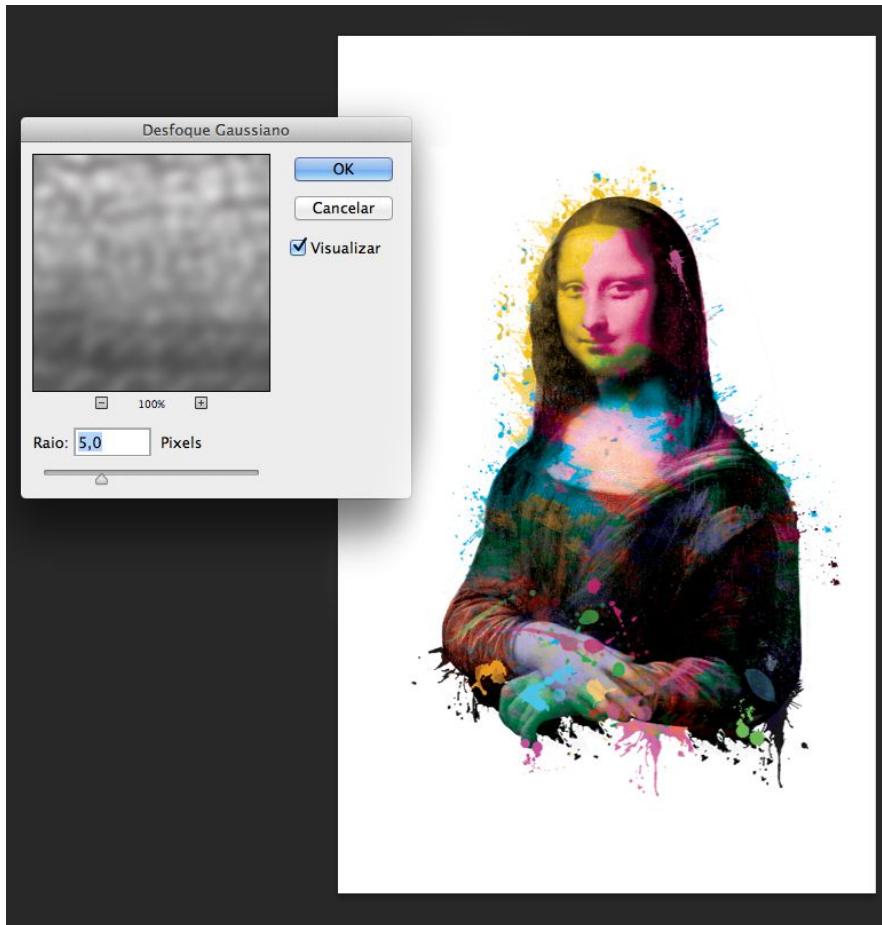



Figura 13.23: Depois do desfoque

Passo 13: aplicar constraste

Vamos realçar nossa Mona Lisa. Selecione a camada que você desfocou (preto e branco) e utilize a ferramenta **Contraste Automático** ou use o atalho `Shift+Alt+Cmd+L` (Mac) ou `Shift+Alt+Crtl+L` (Windows).

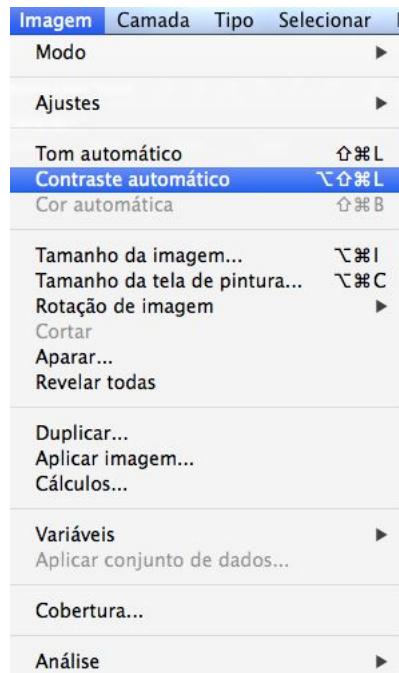



Figura 13.24: Aplicando Contraste Automático

Passo 14: melhorar as cores

Vamos melhorar as cores que usamos parar pintar a Mona Lisa? Selecione a camada "cores mona lisa" e clique em `Imagem > Ajustes > Curvas`, ou use o atalho `Cmd+M` (Mac) ou `Crlt+M` (Windows).

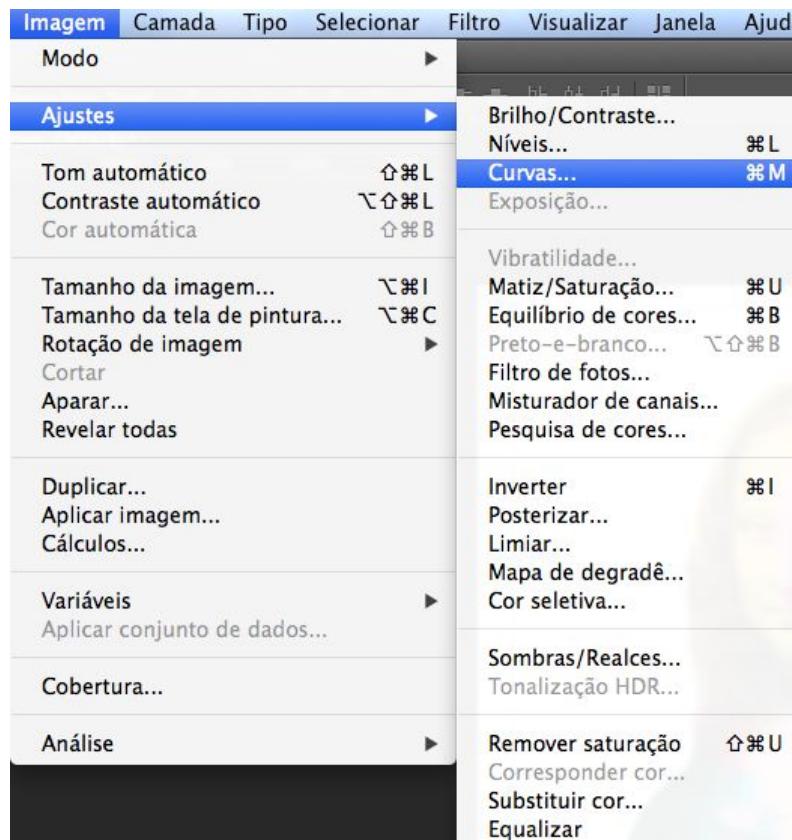



Figura 13.25: Acessando o menu de Curvas

Na janela que abre, vá em `Predefinição` (*Preset*) e selecione `Contraste Intenso`. Essa já é uma opção pré-ajustada, porém você pode explorar um pouco mais seus ajustes e brincar com a linha da curva para contrastar mais ou menos, conforme seu gosto.

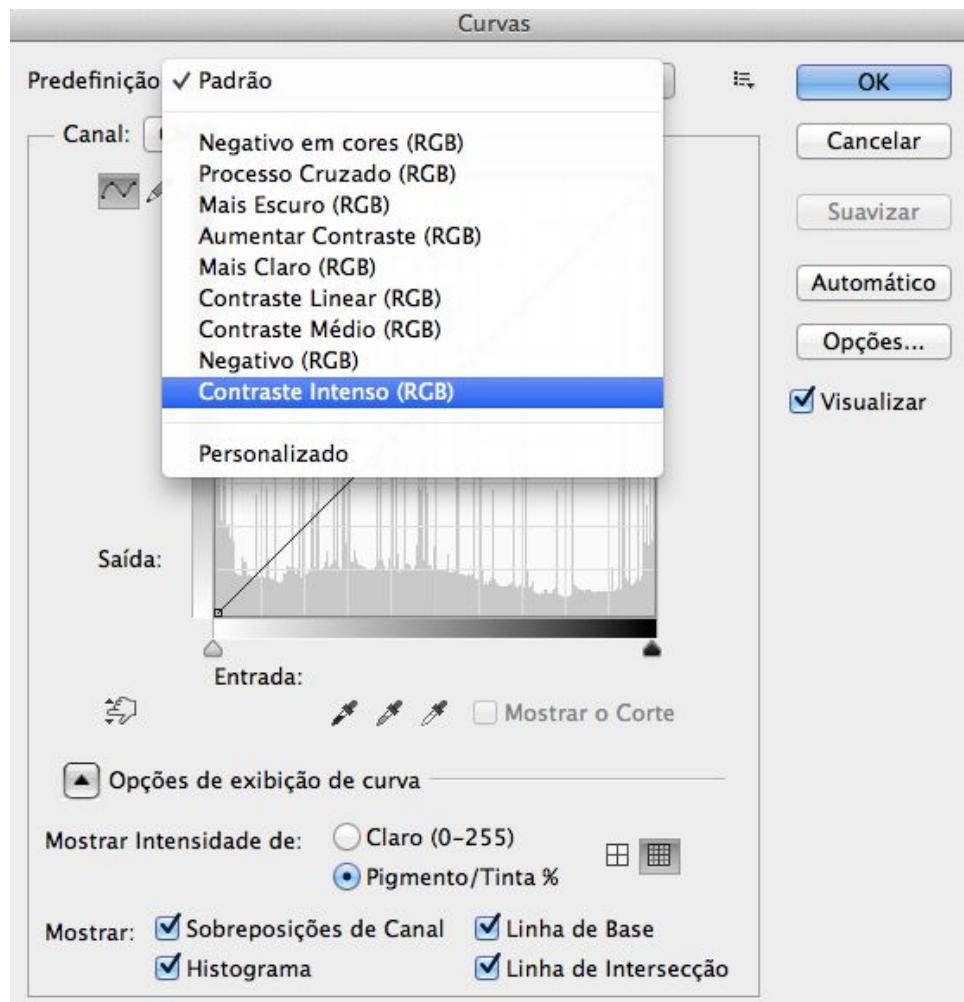



Figura 13.26: Aplicando Contraste Intenso

Passo 15: rabiscar a Mona Lisa

É hora de deixar a mão fluir. Nessa etapa, pegue o pincel simples, selecionando os `Pincéis Básicos` (*Basic Brushes*).

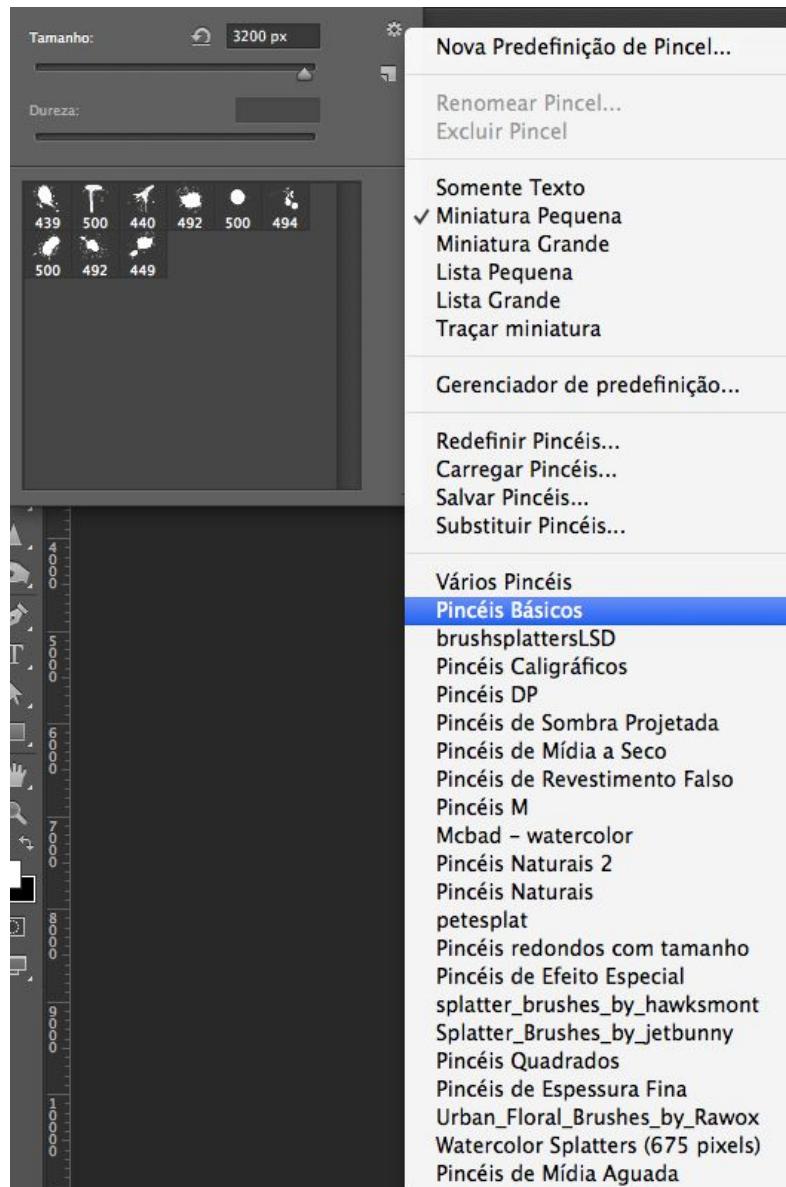



Figura 13.27: Use os Pincéis Básicos

Use um tamanho bem pequeno, como a **Lapiseira Sólida** 1 ou 2. Escolha a cor preta e faça rabiscos em volta da imagem de forma abstrata.

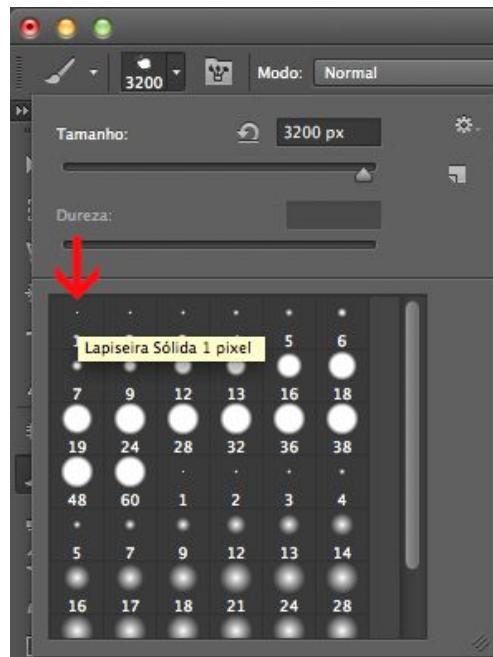



Figura 13.28: Utilizando Lapiseira Sólida 1 pixel

Repita esse processo em outra camada, mas desta vez na cor branca. Brinque em cima da Mona Lisa da forma que quiser. No nosso caso, tentamos seguir os traços da roupa e cabelo, porém sinta-se livre e faça como preferir.

Passo 16: não se esqueça do bigode

Estamos nos finalmentes. Só falta colocar a cereja no topo do bolo, isto é, o charmoso bigode na Mona Lisa. Esta é nossa última etapa. Como você já sabe, você mesmo pode desenhá-lo com a ferramenta **Caneta** (*Pen Tool*) ou com pincéis, configurando-os da maneira que vimos na seção 6.1.

Também sabemos que existem sites que disponibilizam ícones prontos para download, por exemplo:

http://thenounproject.com/noun/mustache/

https://www.iconfinder.com/

Resultado final

Pronto! Você acabou de criar uma imagem que poderia estar na capa deste livro!

Figura 13.29: Voilá